

ЛАЗЕРНАЯ МЫШЬ ОТ LOGITECH
МИНИ-ТЕСТ



СИКВЕЛ ICO
ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКАМИ



WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR
ТАКТИКА

ISSN 1609-1035 (game)land



ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

СТРАНА ИГР

СТРАНА ИГР

#22(175)
ноябрь 2004

JAK 3
ТРОЙНАЯ ДОЗА ПЛАТФОРМЕРА

BATTLEFIELD 2
НОВЫЙ ТЕАТР ВОЕННЫХ ДЕЙСТВИЙ

JADE EMPIRE
BIOWARE: ИЗ ДАЛЕКОЙ ГАЛАКТИКИ В ДРЕВНИЙ КИТАЙ

MORTAL KOMBAT: DECEPTION
КРОВЬ, МЯСО, ШАХМАТЫ И НЕМНОГО ФАЙТИНГА

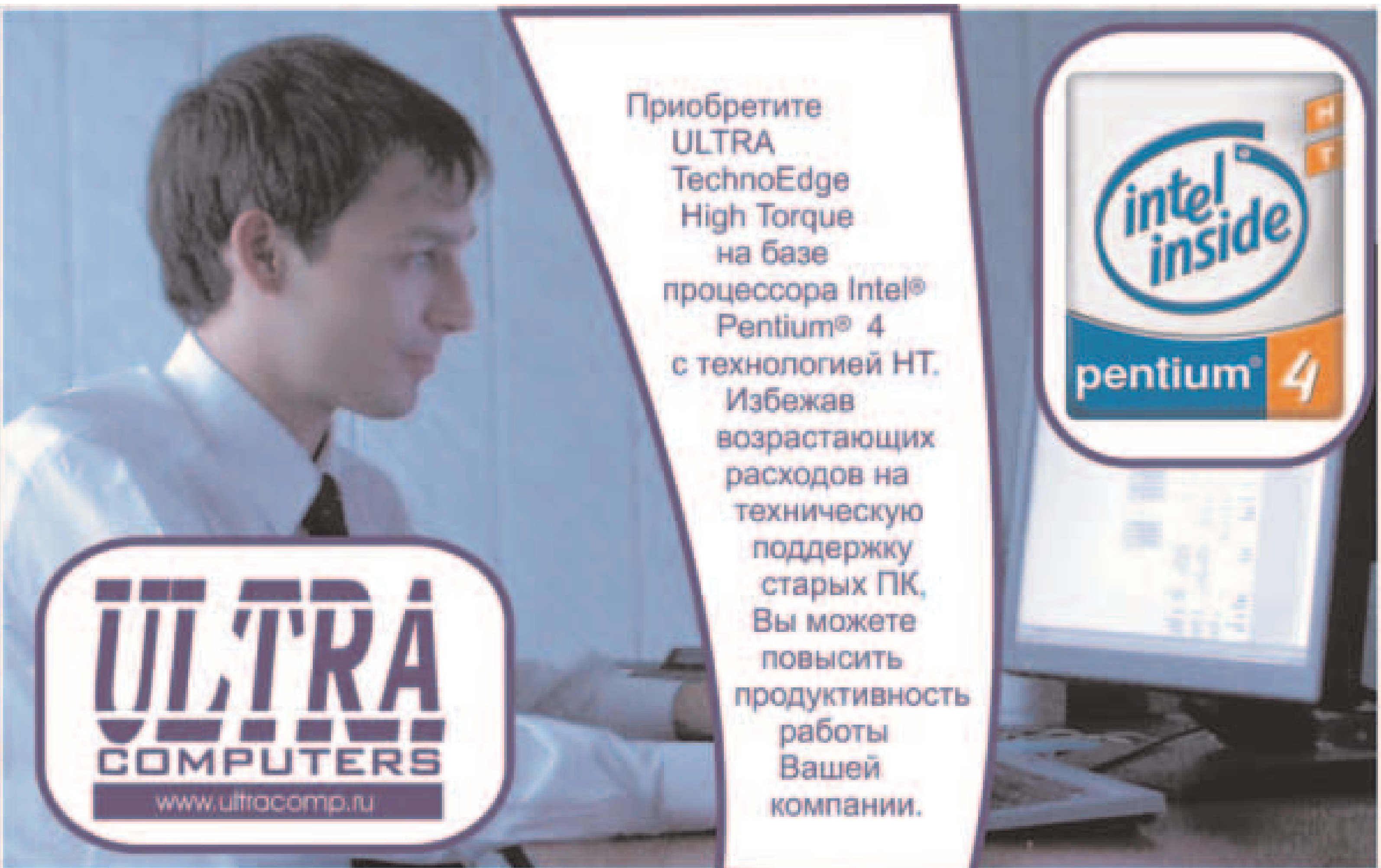
КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ II
ВСЕЛЕННАЯ В ОПАСНОСТИ

НА ВОЙНЕ КАК НА ВОЙНЕ

KILLZONE



Акелла
Atlantis Evolution
Атлантида
Эволюция
На дворе 1904 год. Возвращаясь в Нью-Йорк, молодой фотограф Кертис Хьюитт попадает в самое сердце вихря невероятной силы, который оказывается магическим и отправляет нашего героя в Атлантиду. Попав в город, где технология причудливо переплетается с магией, Хьюитт должен помочь народу Атлантиды сбросить иго жестоких богов...
Великолепная полноэкранная трехмерная графика
Пять уникальных территорий, каждая со своей культурой и загадками
Разнообразные головоломки и мини-игры
Завораживающий саундтрек
The Adventure Company
© 2004 "Akella"
© 2004 "Dream Catcher", © 2004 "The Adventure Company"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua
М.видео
СОЮЗ
Akella


intel inside
pentium 4
ULTRA
COMPUTERS
www.ultracomp.ru

НОЯБРЬ #22 (175) 2004

В НОМЕРЕ



ХИТ

JADE EMPIRE ОКУНЕТ ВАС В МИР ВОСТОЧНЫХ ЕДИНОБОРСТВ /30



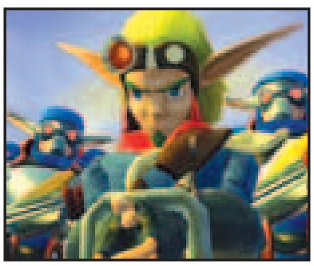
В РАЗРАБОТКЕ

BROTHERS IN ARMS – САМЫЙ РЕАЛИСТИЧНЫЙ ШУТЕР /46



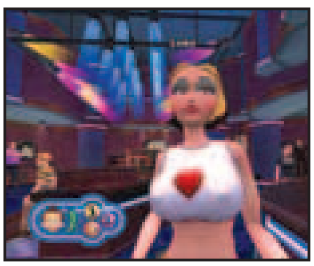
ТЕМА НОМЕРА

МОЖНО ЛИ KILLZONE СЧИТАТЬ УБИЙЦЕЙ HALO 2? АГЕНТ КУПЕР ВСЕСТОРОННЕ ИЗУЧИЛ ЭТОТ ВОПРОС И ПРИШЕЛ К НЕОЖИДАННЫМ ВЫВОДАМ /18



ОБЗОР

JAK 3 НЕ ОСТАВЛЯЕТ КОНКУРЕНТАМ-ПЛАТФОРМЕРАМ ШАНСОВ /80



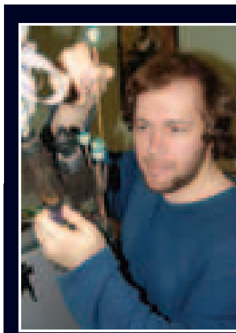
ОБЗОР

LEISURE SUIT LARRY – ЧТО ДЕЛАТЬ, КОГДА НИКТО НЕ ДАЕТ? /106



ИНТЕРВЬЮ

МЫ ПООБЩАЛИСЬ С СОЗДАТЕЛЯМИ ICO И ВЫЯСНИЛИ, ЧТО БУДЕТ ПРЕДСТАВЛЯТЬ СОБОЙ ИХ СЛЕДУЮЩИЙ ПРОЕКТ WANDA TO KYOZOU /24



Привет!

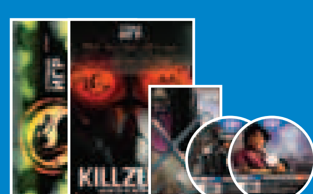
Вы когда-нибудь задумывались о совпадениях? Наверняка – да. Вот и мне пришлось. Судите сами, такое случается нечасто. Номер «Страны», который вы держите в руках, поступил в продажу одновременно с… да-да, игрой всех времен, великолепной Half-Life 2! И что теперь, спросите вы? А я и сам не знаю, что. Просто совпадение. Хотя, если подумать, это же замечательное событие. Два желания истинного геймера исполняются в один день: выходит очередной номер любимого журнала и появляется игра, которую уже практически отчаялись дождаться. Так глядишь, и 2004 год окажется очень даже примечательным. Он уже может похвастаться релизами сразу трех долгостроев: «Периметра», Doom 3 и многострадальной HL2. На консольном поприще с суперхитами чуть пожиже, хотя сиквелы Metroid, Halo и Prince of Persia (еще один совпаденец) тоже достойные поступления, да и Fable со счетов сбрасывать нельзя. Но это еще цветочки. Совсем скоро свет все-таки увидят портативные консоли нового поколения! 21 ноября в Штатах в продажу поступит Nintendo DS, а 12 декабря японские геймеры доберутся и до Sony PSP. Мы, кстати, от них не на много отстанем.
Да, хороший год получается, тяжело нам придется при подведении его итогов, но это будет потом, а пока до «Халфы» еще две недели…

М.РАЗУМКИН
ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР «СИ»

КОМПЛЕКТАЦИЯ

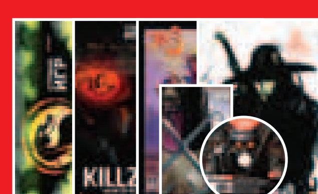
НОМЕР С CD

Один двухсторонний постер, наклейка, два CD.



НОМЕР С DVD

Два двухсторонних постера, наклейка, один DVD, плюс вкладка с содержанием DVD.





ОБЗОР

МОЖНО НЕ ЛЮБИТЬ MORTAL KOMBAT: DECEPTION, ОДНАКО НОВАЯ ЧАСТЬ ОКАЗАЛАСЬ КУДА ЛУЧШЕ MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE. ПОКЛОННИКИ TEKKEN И ИЖЕ С НИМ МОРЩАТ НОС, ФАНАТЫ МК БЕГУТ В МАГАЗИН ЗА ИГРОЙ /90

ПОСТЕРЫ



ПОСТЕРЫ:

- KILLZONE
- MORTAL KOMBAT: DECEPTION



БОНУС-ПОСТЕРЫ:

- АНИМЕ «D: ЖАЖДА КРОВИ»
- JAK 3

НА ОБЛОЖКЕ: Хелгасты из нового FPS для PlayStation 2 – Killzone.

СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002
Выходит 2 раза в месяц.

№22 (175) ноябрь 2004
www.gameland.ru

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: magazine@gameland.ru, Тел.: 935-7034

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд» — учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru — генеральный директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru — оперативный директор
Юрий Поморцев yuri@gameland.ru — издатель

PUBLISHER

Game Land Company — publisher
Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru — director

Phone: (095)935-7034; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629

Типография
OY **«ScanWeb»**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 80 000 экземпляров

Цена свободная

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU)

КОРОТКО

С 30 НОЯБРЯ ПО 3 ДЕКАБРЯ этого года в Сан-Франциско будет проходить новая конференция Game Tech, посвященная вопросам использования возможностей «железа» для создания игр. Как и GDC, конференция представляет интерес прежде всего для профессиональных разработчиков, а не для широкой публики.

ГРУППА БРИТАНСКИХ КОМПАНИЙ, специализирующихся на венчурном бизнесе, решили вложить в Lionhead Studios несколько миллионов фунтов стерлингов (точная цифра пока не называется). Главной причиной этого решения стал широкий успех Fable – одного из самых громких и масштабных проектов последних лет.

ТОРГИ ПО АКЦИЯМ БРИТАНСКОГО издательства Argonaut Games на лондонской фондовой бирже временно приостановлены, так как компания заявила, что испытывает серьезные финансовые трудности из-за задержки подписания некоторых ключевых для нее контрактов с разработчиками. Представители Argonaut Games подчеркивают, что денежных резервов компании хватит, чтобы поддерживать ее на плаву лишь в течение очень небольшого промежутка времени.

КРИСТОФЕР ЛИ (CHRISTOPHER LEE), известный прежде всего как Саруман из кинотрилогии The Lord of the Rings и Хитер Грэхэм (Heather Graham), снявшаяся в Boogie Nights, Bowfinger и Austin Powers: The Spy Who Shagged Me, примут участие в озвучке героев EverQuest II.

ГЕЙТС АНОНСИРУЕТ XBOX NEXT НА CES?



Организаторы Consumer Electronics Show подтвердили, что Билл Гейтс (Bill Gates) произнесет вступительную речь перед выставкой, которая пройдет 5 января 2005 года. О чем именно будет говорить Гейтс, доподлинно пока неизвестно. Однако практически все сходятся во мнении, что глава Microsoft посвятит свое выступление анонсу Xbox Next. Изначально ожидалось, что он это сделает на Game Developers Conference, однако позже выяснилось, что на GDC Microsoft решила ограничиться анонсом системы XNA. Билл Гейтс всегда демонстрировал личную заинтересованность в судьбе Xbox. На CES 2001 он представил публике практически финальный вариант консоли и первые игры для нее – Munch's Odyssey и Malice. ■

ELECTRONIC ARTS РАБОТАЕТ КАК ЧАСЫ

Electronic Arts подвела итоги второго квартала финансового года. Оказалось, что все основные показатели деятельности компании в точности соответствуют ее собственным прогнозам и ожиданиям экспертов. Доход EA за квартал вырос на 35% и составил $716 млн. Объем прибыли достиг отметки в $97 млн., что на 27% выше прошлогоднего показателя. Главным событием за квартал для издательства стал запуск The Sims 2. Игра уже разошлась тиражом более чем в 3 млн. экземпляров. Примечательно, что только 30% продаж пришлись на территорию США, что красноречиво говорит о том, насколько сильны позиции Electronic Arts в других странах. Madden NFL 2005 разошлась тиражом в 4 млн. копий. Burnout 3: Takedown и NCAA Football 2005 преодолели отметку в 1.5 млн. Однако несмотря на столь внушительные успехи, аналитики Electronic Arts считают, что в следующем квартале значительного роста продаж ожидать не стоит. Они полагают, что доход компании за третий квартал составит $1.4 – $1.475 млрд. – ровно столько же, сколько и в прошлом году. Связано это с тем, что главными рождественскими фаворитами, как ни странно, являются не проекты от Electronic Arts. Поэтому издательство приняло решение перенести релиз некоторых своих игр на более поздний срок, чтобы избежать слишком суровой конкуренции. ■





B.C. МОЖЕТ КАНУТЬ В ЛЕТУ ВМЕСТЕ С INTREPID







Lionhead Studios, компанией-спутником которой является Intrepid Computer Entertainment, до сих пор работавшая над многообещающим проектом B.C., объявила о том, что проект временно заморожен. Эта новость стала настоящим шоком для журналистов, так как потенциал у B.C., разрабатывавшейся эксклюзивно для Xbox, был едва ли не такой же, как у Fable. К тому же, игра должна была выйти всего через несколько месяцев. «Решение приостановить работу над любым проектом всегда дается очень нелегко. Особенно если речь идет о столь многообещающей игре, как B.C.», – заявил Питер Молине (Peter Molyneux), глава Lionhead Studios. «Мы надеемся воскресить проект в будущем. Что касается Intrepid, то мы постараемся по максимуму задействовать членов этой команды в работе над другими нашими играми». Это означает, что Intrepid, скорее всего, будет расформирована. А B.C., если и будет воскрешена, вероятно, станет несколько иной игрой. Потому что когда проект замораживают за несколько месяцев до релиза, это значит, что разработчики решили не показывать его публике в таком виде. ■

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU)

КОГДА ЖЕ ЖДАТЬ PSP?



Величайшая тайна Sony раскрыта. Портативная игровая система нового поколения PSP (PlayStation Portable) появится на прилавках японских магазинов 12 декабря 2004 года. Рекомендованная розничная цена базового комплекта составляет 19800 иен (примерно 185 долларов США) без налогов. Одновременно с выходом базового комплекта PSP ожидается появление его расширенной версии, которая включает в себя, помимо игровой системы, сетевого адаптера и аккумуляторной батареи, еще и карту памяти Memory Stick Duo (32 Мб), наушники с пультом дистанционного управления и фирменный чехол. Рекомендованная розничная цена расширенного комплекта составляет 24800 иен (без налогов) или около 230 долларов. Европейская и российская премьера PSP ожидается весной 2005 года. Цена, точная дата выхода и прочие детали пока неизвестны. Появились и конкретные данные о сроке работы PSP от аккумулятора. Сменная литиево-ионная батарея обеспечивает от 4 до 6 часов непрерывной игры (в зависимости от яркости экрана и степени загрузки процессора) и от 4 до 5 часов просмотра видео. Это не так много, как хотелось бы, но куда больше, чем опасались некоторые эксперты.

Sony продолжает раскрывать все новые и новые подробности, касающиеся возможностей PSP. Так, совсем недавно выяснилось, что пользователи смогут скачивать дополнения к играм, используя беспроводные сети, и сохранять информацию на картах памяти Memory Stick. Причем впоследствии ее можно будет перенести на компьютер и хранить там. Хотя потенциально это открывает широкие возможности для взлома сейвов, Sony уверяет, что примет все необходимые меры по защите файлов. Каваниси также упомянул, что владельцы PSP смогут играть в полноценные MMORPG – так же, как они сейчас играют на PS2.

Приятным сюрпризом стало и то, что создатели PSP собираются настроить внутренний софт консоли таким образом, чтобы пользователи могли в любой момент прервать игру и выключить приставку, а затем продолжить точно с того места, где закончили в прошлый раз. А вот что огорчило, так это решение Sony использовать региональную защиту на дисках UMD. Но, судя по всему, это коснется только фильмов, записанных в этом формате, а не игр. ■

КОРОТКО

▸ ELECTRONIC ARTS АНОНСИРОВАЛА Medal of Honor: Dogs of War, разрабатываемую для PlayStation 2, Xbox и GameCube. Игра выйдет следующей весной. Издатель подчеркивает, что Dogs of War предложит геймерам новый стиль игры. Судя по скудной информации, предоставленной EA, можно предположить, что речь идет о том, что нам придется принимать участие в разведывательных операциях, действуя в одиночку или в составе небольшой группы.

▸ THQ БЛИЗКА К ТОМУ, чтобы приобрести права на издание Juiced, равно как и права на соответствующую торговую марку. Окончательно судьба проекта до сих пор не решена, поскольку на Juiced претендуют сразу несколько компаний. Среди них – Take 2, которая еще совсем недавно была буквально в шаге от подписания соответствующих соглашений.

▸ MIDWAY КУПИЛА СТУДИЮ Inevitable Entertainment, которая сейчас занимается созданием Area 51. Inevitable Entertainment (штаб-квартира находится в Остине, штат Техас) будет переименована в Midway Studios Austin. Ранее компания Viacom, по сути являющаяся владельцем Midway, заявила, что принадлежащая ей студия Paramount может взяться за экранизацию Area 51.

XBOX ПРОДАЕТСЯ ВСЕ ЛУЧШЕ, НО ПО-ПРЕЖНЕМУ НЕ ПРИНОСИТ ПРИБЫЛИ

Доход игрового подразделения Microsoft за квартал, окончившийся 30 сентября 2004 года, составил $632 млн., что на 9% больше прошлогоднего показателя. Это означает, что Xbox по-прежнему популярен, особенно в США. Робби Бах (Robbie Bach) обратил внимание прессы на то, что в этой стране Xbox уже два месяца подряд продается лучше, чем PlayStation 2. Тем не менее, игровое подразделение в очередной раз закончило квартал с убытками. На этот раз они составили $142 млн., что куда меньше, чем $273 млн. в прошлом году. И все же они составляют 20% от суммарного дохода за квартал.

Доход всей корпорации Microsoft за 3 месяца составил $9.2 млрд., прибыль – $2.9 млрд. ■



КОРОТКО

▸ THE OFFICE OF FILM and Literature Classification запретил продавать Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude в Австралии. Причина вполне очевидна: слишком большое количество двусмысленных сценок эротического характера.

ИЗДАТЕЛИ ПРОДОЛЖАЮТ ПРИСЯГАТЬ НА ВЕРНОСТЬ PSP

Все больше издателей изъявляют желание выпустить свои проекты к моменту поступления консоли Sony PSP в магазины. Представители Electronic Arts заявили, что помимо Need for Speed Underground Rivals и Tiger Woods PGA Tour одновременно с консолью в продажу поступят NBA Street, NFL Street и еще два пока не названных проекта. Activision собирается закончить Spider-Man 2 и Tony Hawk's Underground 2 ко дню запуска PSP.

Четыре новых проекта для PSP анонсировала и Sega. Правда, пока издатель не оглашает не только дату выхода, но даже названия игр. Всего же к 12 декабря, когда PSP появится в Японии, будет готов 21 проект для нее. ■

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU)

GRAN TURISMO 4 НЕ ВЫЙДЕТ В ЭТОМ ГОДУ В ЕВРОПЕ

К величайшему огорчению всех обладателей PAL-версий PlayStation 2, Sony сообщила, что Gran Turismo 4 не выйдет в Европе до конца 2004 года. Напомним, совсем недавно игра уже была отложена на декабрь, так как разработчики не смогли справиться с отладкой многопользовательского режима. И вот совсем недавно Sony заявила, что «локализация GT4 для PAL-территорий занимает очень много времени, так как проект нужно перевести на 13 различных языков». Однако издатель клятвенно обещает, что игра появится в продаже в первом квартале 2005 года. То есть в худшем случае – в марте. ■





КОРОТКО

THQ ОБЪЯВИЛА о том, что выпустит PC-версию Punisher одновременно с консольными – в январе 2005 года.

EIDOS ПОДПИСАЛА ДОГОВОР на издание action-проекта Just Cause, разрабатываемого Avalanche Studios для PC, PlayStation 2 и Xbox. «Сотрудничество с Avalanche Studios идеально вписывается в нашу стратегию, которая подразумевает создание оригинальных проектов с использованием самых передовых технологий», – заявил представитель Eidos.

КОМПАНИЯ «БУКА» будет издавать Playboy: The Mansion на территории России. В игре нам предстоит попытаться повторить успех Хью Хеффнера и построить собственную империю Playboy.

КОРОТКО

ОРГАНИЗАЦИЯ WWE подала в суд на THQ и Jakks Pacific, утверждая, что лицензии WWE, которыми те владеют, были получены в результате дачи взяток. WWE требует, чтобы этим компаниям было запрещено использовать соответствующие лицензии, а также собирается получить компенсацию за нанесенный материальный ущерб.

MICROSOFT ОФИЦИАЛЬНО объявила о том, что Forza Motorsport выйдет на Xbox в Европе в феврале 2005 года. Ранее дата выхода была несколько более расплывчатой – зима 2005.

THE CHRONICLES OF RIDDICK: Escape From Butcher Bay Developer's Cut, порт суперхита для Xbox, созданного по мотивам фильма The Chronicles of Riddick, выйдет на PC в декабре этого года. В качестве бонусов игроки получат возможность опробовать в деле ранее не встречавшегося в игре робота, а также смогут испытать свои навыки ведения боя на специально созданной арене.

EIDOS НЕ УСПЕВАЕТ ЗАКОНЧИТЬ CHAMPIONSHIP MANAGER 5 В СРОК

Как только в прессе появились слухи о том, что Championship Manager 5 может не выйти в октябре, как изначально планировалось, цена акций Eidos, издателя проекта, стала снижаться с катастрофической скоростью и достигла рекордно низкой за последний год отметки в 89 пенсов. Вскоре после этого Eidos подтвердила, что Championship Manager 5 действительно не выйдет в октябре. Не исключено, что релиз теперь состоится лишь в марте 2005 года. Вся ирония ситуации в том, что над Championship Manager 5 работает команда Beautiful Game Studios. Championship Manager 5 – первая игра из этой серии, разработку которой Eidos поручила Beautiful Game Studios после разрыва отношений со Sports Interactive – компанией, основавшей сериал. Сама же Sports Interactive сейчас заканчивает Football Manager 2005. Издавать проект собирается Sega, и



выйдет он уже в ноябре. Таким образом, у Sports Interactive будет несколько месяцев, чтобы захватить рынок и оставить Eidos не у дел. Учитывая все это, можно лишь гадать, насколько серьезны причины, заставившие издателя отложить релиз Championship Manager 5. В России игру будет издавать «Новый Диск». ■

НОВЫЕ ОТКРОВЕНИЯ О NINTENDO DS

На прошедшей в Сиэтле пресс-конференции представители Nintendo сообщили новые любопытные подробности о Nintendo DS. Главной новостью стало то, что Сигеру Миямото (Shigeru Miyamoto) собирается выпустить Legend of Zelda: Four Swords на портативной консоли. Кроме того, стало известно, что геймерам будет предоставлена возможность скачивать друг у друга игры, чтобы играть по Сети, используя лишь один картридж. Владельцы Nintendo DS также смогут скачивать ограниченные по времени демо-версии различных проектов в магазинах. Представители Square Enix порадовали всех, объявив о выходе на Nintendo DS третьей части сериала Final Fantasy. В общем и целом, позиции этой приставки сейчас в глазах потенциальных покупателей очень сильны. Тем более что Sony по-прежнему не может сказать ничего вразумительного о том, когда же выйдет и сколько будет стоить PSP. ■

GTA: SAN ANDREAS УКРАДЕНА ПИРАТАМИ

Пиратская версия GTA: San Andreas появилась в Интернете за неделю до официального релиза. Это случилось спустя всего несколько дней после того, как пиратам удалось украсть финальную версию Halo 2. Когда такое происходит с самыми масштабными проектами года, это удар для всей индустрии. Хотя, как и в случае с Halo 2, наличие игры у пиратов едва ли скажется на продажах San Andreas. Тем не менее, издатель намерен принять самые жесткие меры. «Мы относимся к краже нашей интеллектуальной собственности очень серьезно и собираемся расследовать это происшествие. Если кто-либо найдет информацию о сайтах, где можно скачать игру или какие-либо элементы из нее, просим написать нам по адресу piracy@rockstargames.com», – заявили представители Rockstar. ■





HALO 2: В ОЖИДАНИИ БОЛЬШОГО ВЗРЫВА

На момент написания этой статьи игра Halo 2 уже ушла в печать. Когда вы будете читать эти строки, игра поступит в магазины. Вместе с ней, кстати, можно будет купить и официальный саундтрек на CD. Microsoft объявила о том, что на игру уже оформлено более 1.5 млн. предварительных заказов. Издатель подчеркнул, что доход, который Halo 2 принесет в первый же день, будет больше, чем в случае с любым из голливудских блокбастеров. Омрачило праздник лишь то, что почти за месяц до релиза в Интернет каким-то образом попала пиратская версия Halo 2. Судя по тому, что весь текст в ней на французском языке, утечка произошла во время локализации. Microsoft начала расследование. Впрочем, вряд ли это происшествие как-то повлияет на коммерческий успех Halo 2. Одна из главных причин кроется в том, что обладатели пиратской версии не смогут использовать сервис Xbox Live. ■



ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU)

КОГДА СТОИТ ПЕРЕХОДИТЬ НА КОНСОЛИ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ?

Уоррен Джексон (Warren Jenson), представитель Electronic Arts, заявил о том, что, по имеющейся у него информации, PlayStation 3 появится в продаже спустя примерно 6 месяцев после запуска Xbox Next. Как и большинство экспертов, Дженсон считает, что Xbox Next поступит в магазины в конце 2005 года. PlayStation 3 – в середине 2006. Впрочем, Дженсон подчеркнул, что Electronic Arts не располагает всей необходимой информацией, а потому его предположения могут быть не совсем точными.
Nintendo заявила, что собирается выпустить Revolution примерно в то же время, когда Sony запустит PlayStation 3: «Не то чтобы мы игнорировали Xbox, но мы определенно считаем, что форсировать смену поколений – это ошибка». Напомним, еще сравнительно недавно считалось, что именно Nintendo захочет первой выпустить свою новую консоль, так как GameCube в то время сильно проигрывал конкурентам и Nintendo больше всех была заинтересована в том, чтобы начать все с чистого листа. Однако некоторые эксперты полагают, что Sony не станет ждать полгода и запустит PlayStation 3 сразу после выхода Xbox Next, чтобы не давать Microsoft форы по времени. ■

КОРОТКО

▸ **ELECTRONIC ARTS ПЛАНИРУЕТ** выпустить FIFA Street – первый для себя симулятор уличного футбола. Игра должна выйти на PlayStation 2, Xbox и GameCube в следующем году.

▸ **НОВАЯ ИГРА СЕРИИ KIRBY** выйдет на Nintendo DS. Проект под названием Touch! Kirby's Magical Paintbrush использует для управления стилус. Геймер должен рисовать дорогу для своего героя.

КОРОТКО

▸ **KOEI СОБИРАЕТСЯ** выпустить Kessen III в Северной Америке в первом квартале 2005 года. Игра выйдет на PS2. Подробности о системе боя и сюжете ищите в предыдущем номере «СИ».

▸ **RAVEN SOFTWARE**, всего несколько недель назад закончившая работу на X-Men Legends, уже взялась за создание сиквела.

▸ **ВЕРСИЯ DYNASTY WARRIORS** для Sony PSP включит в себя полный набор героев из третьей части игры. Будут и нововведения – разработчики собираются серьезным образом переработать систему телохранителей. Ими станут не простые солдаты, а генералы с собственными спецприемами и навыками.

PSYCHOTOXIC НА ФИНИШНОЙ ПРЯМОЙ

Спустя год после того, как CDV отказалась от PsychoToxic, у проекта вновь появился издатель – Whiptail Interactive. Компания собирается выпустить игру (которая находится в разработке аж с 2001 года) на PC в первом квартале 2005 года.
Сюжет PsychoToxic довольно забавен. В 2020 году на Земле начался Армагеддон. Четвертый всадник апокалипсиса объявился в Нью-Йорке и вознамерился сделать нечто страшное. Но на его пути встала главная героиня игры – Angie Prophet, получеловек-полуангел. Расправляясь с монстрами, она откроет в себе немало сверхъестественных способностей, о которых поначалу даже не подозревает. ■



HALF-LIFE 2: ОЖИДАНИЕ ЗАКОНЧИЛОСЬ

К величайшей радости практически всех владельцев PC, релиз Half-Life 2 больше не будет откладываться. Игра ушла в печать и появится в продаже 16 ноября, то есть как раз тогда, когда вы будете читать эти строки. Это тем более приятно, если вспомнить, что совсем недавно Vivendi Universal Games подала в суд на Valve, и это могло самым печальным образом сказаться на судьбе проекта. «Half-Life 2 превзошел наши ожидания по всем статьям. Его великолепная графика, революционная физическая модель и захватывающий игровой процесс установят новый стандарт качества для action-проектов на PC. Half-Life 2 станет одной из самых продаваемых игр на PC, и мы испытываем гордость от того, что выступаем издателем такого проекта», – заявил Брюс Хэк (Bruce Hack), глава VU Games. ■

THE BARD'S TALE: ПОХИЩЕНИЕ ВЕНЕРЫ





Знаменитый дизайнер Брайан Фарго (Brian Fargo), занимающийся созданием The Bard's Tale – ролевой игры, одной из главных особенностей которой будет наличие изрядной порции не совсем здорового юмора, – заявил о своих планах организовать утечку финальной версии своего детища к пиратам. «Мы идем по следам других проектов категории AAA, организовывая несанкционированную утечку игры», – заявил Фарго. Столь оригинальным образом он, конечно, намекает на события, произошедшие с Halo 2, GTA: San Andreas, а ранее – с Half-Life 2, версии которых попали к пиратам задолго до официального релиза. Хотя данный пиар-ход можно назвать по меньшей мере странным, дополнительное внимание к проекту он привлек. Ничего большего Фарго и не добивался. ■

NAMCO РАССКАЗЫВАЕТ ПРО TALES OF ETERNIA ONLINE

В прошлом номере мы писали, что Namco и Dwango анонсировали проект Tales of Eternia Online. Совсем недавно Namco поделилась с журналистами первыми подробностями об игре. Действие ее разворачивается в двух мирах – Inferia и Celestia. При этом сразу после выхода проекта геймеры смогут поселиться только в Inferia. Celestia станет доступен позже. Tales of Eternia Online будет напрямую связана сюжетно с оригинальной Tales of Eternia, вышедшей на PlayStation. Разработчики не говорят, сможем ли мы встретить знакомых героев, однако наверняка услышим про них немало от NPC. В настоящий момент известно, что в игре будет как минимум пять классов героев: warrior – специализируется на защите от вражеских атак, swordsman – великолепно действует в нападении, martial artist – очень быстрый боец, способный, помимо прочего, использовать лечебные заклинания, white sorcerer – специализируется на магии, помогающей другим персонажам сражаться, magic sorcerer – использует в основном атакующие заклинания. Игроки смогут объединяться в партии до 4 человек. Любопытно также, что геймеры смогут присоединяться к битвам даже после того, как те начались. По окончании сражения лидер партии будет решать, как распределить опыт и полученные предметы между бойцами. В Азии Tales of Eternia Online должна выйти в конце 2005 года. О релизе игры за пределами этого региона издатель по-прежнему ничего не говорит. ■

КОРОТКО

RAVEN SOFTWARE, всего несколько недель назад закончившая работу на X-Men Legends, уже взялась за создание сиквела.

RADIATA STORIES, новая RPG, разрабатываемая tri-Ace и издаваемая Square Enix, поступит в продажу 27 января 2005 года. Естественно, в Японии. О сроках локализации в США пока ничего не сообщается.

74 МИЛЛИОНА консолей PlayStation 2 уже успела распродать Sony. А еще геймеры приобрели почти 101 миллион оригинальной PlayStation (включая и PS one). Что касается игр для PS2, то за период с 7 января по 30 сентября 2004 года в мире было распродано 56 млн. копий. У PS one результат куда хуже – всего 3 млн.

3D REALMS – ЭТО НЕ ТОЛЬКО DUKE NUKEM FOREVER

Скотт Миллер (Scott Miller), президент 3D Realms, заявил о том, что его компания начала работу над неким пока не названным проектом. «Хотя нас знают прежде всего благодаря Duke Nukem, мы также помогли Max Payne появиться на свет. И сейчас мы работаем над еще одним пока не анонсированным проектом», – сказал Миллер. Возможно, речь идет о работе, подобной той, что вела 3D Realms, сотрудничая с Remedy Entertainment. Вряд ли у компании сейчас есть ресурсы, чтобы начинать с нуля совершенно новый проект, продолжая при этом доводить до ума Duke Nukem Forever. Так как 3D Realms создает DNF на собственные средства, ей сейчас бы очень не помешало заключить контракт на несколько месяцев, взяв часть работ по чьему-либо проекту на аутсорсинг. Это позволило бы 3D Realms сделать последний рывок и закончить наконец DNF. ■

КОРОТКО

ВЫЯСНИЛОСЬ, ЧТО В HALO 2 не будет кооперативного прохождения по сети. Зато все остальные обещанные режимы есть. Устроить deathmatch через Xbox Live получится без проблем.

SQUARE ENIX ГОТОВИТ еще один проект в мире Final Fantasy VII! Игра под названием Crisis Core: Final Fantasy VII относится к жанру action/RPG, продюсирует проект Йосинори Китасэ. Ориентировочная дата релиза в Японии – начало 2006 года.

300 ТЫСЯЧ DS поступит в японские магазины в день релиза, 2 декабря 2004 года. Всего же до конца года Nintendo рассчитывает продать миллион портативныхконсолей.

ПОБЕДИТЕЛИ КОНКУРСА КОМИКСОВ



Настало время объявить имена победителей конкурса «Учимся делать комиксы», условия и правила которого были опубликованы в «СИ» №13(166). Напомним, что всем желающим предоставлялась возможность составить комикс на основе скриншотов из игр компании «Бука» и попытаться выиграть ценные призы. Итак, экспертная комиссия, составленная из редакторов «Страны Игр» и сотрудников «Буки», рада объявить имена пяти счастливчиков. Ими стали Куршин Дмитрий (г. Ярославль), Богачев Олег (г. Москва), Макарова Лариса (г. Москва), Демин Александр (г. Екатеринбург), Глыбин Василий (г. Тюмень). Каждый из них, как мы и обещали, получит DVD-бокс любого из хитов «Буки» на выбор (Singles: Flirt Up Your Life, Far Cry, «За гранью добра и зла» и «Трекмания»), а также джевелы трех оставшихся игр. Благодарим всех, кто участвовал в конкурсе, поздравляем победителей и желаем вам новых свершений! ■

RESIDENT EVIL 4 НА PS2!

Capcom официально объявила о том, что в конце 2005 года Resident Evil 4 увидит свет и на PS2. Речь пока идет о японском релизе, но скорее всего на Западе боевик будет локализован оперативно. Напомню, что с момента своего анонса Resident Evil 4 позиционировался как эксклюзив для GameCube. На консоли от Nintendo игра выйдет намного раньше – в январе 2005 года в Японии и США, а через пару месяцев – в Европе. Представители издательства объясняют свое решение тем, что они прислушались к просьбам фанатов сериала, а также (что, как нам представляется, куда важнее) советам аналитиков и требованиям акционеров. Таким образом, аннулировано эпохальное решение, принятое в сентябре 2001 года, согласно которому все новые проекты сериала Resident Evil разрабатывались только для GameCube. С тех пор в продажу поступили римейк первого Resident Evil, порты Resident Evil 2, 3, и Code: Veronica, а также Resident Evil 0. У Capcom было еще несколько эксклюзивов для GameCube, но постепенно все они растеряли этот статус, а один, Dead Phoenix, и вовсе был отменен. ■

НОВОСТИ

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU)

ГРАФИК РЕЛИЗОВ С 16 ПО 30 НОЯБРЯ 2004 ГОДА

	Дата	Игра	Издатель	Регион	Платформа
	16	Atari Anthology	Atari	США	PS2, Xbox, PC
●	16	Baten Kaitos: Eternal Wings and the Lost Ocean	Namco	США	GC
	16	Beyblade: GRevolution	Atari	США	GBA
○	16	Blinx 2: Masters of Time and Space	Microsoft	США	Xbox
○	16	Call of Duty: Finest Hour	Activision	США	PS2, Xbox, GC
○	16	Capcom Fighting Evolution	Capcom	США	PS2
○	16	Dance Dance Revolution Ultramix 2	Konami	США	Xbox
○	16	Dragon Ball Z Budokai 3	Atari	США	PS2
	16	ESPN College Hoops 2K5	Sega	США	PS2, Xbox
●	16	Joints Operations: Escalation	NovaLogic	США,Европа	PC
○	16	Fight Club	Vivendi Universal Games	США	PS2, Xbox
○	16	Forgotten Realms: Demon Stone	Atari	США	Xbox, PC
●	16	Half-Life 2	Vivendi Universal Games	США	PC
	16	King Arthur	Konami	США	PS2, Xbox
○	16	Metal Slug Advance	SNK NeoGeo	США	GBA
●	16	Prince of Persia: Warrior Within	Ubisoft	США	PS2, Xbox, GC, PC
●	16	Sid Meier's Pirates!	Atari	США	PC
●	16	The Legend of Zelda: The Minish Cap	Nintendo	США	GBA
	16	Yu Yu Hakusho: Tournament Tactics	Atari	США	GBA
○	17	Castle Shikigami 2	XS Games	США	PS2
○	17	GoldenEye: Rogue Agent	Electronic Arts	США	PS2, Xbox, GC
●	17	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Konami	США	PS2
●	18	Viewtiful Joe 2	Capcom	США	GC
○	19	Blitzkrieg: Rolling Thunder	CDV	Европа	PC
○	19	Call of Duty: Finest Hour	Activision	Европа	PS2
●	19	Killzone	SCEE	Европа	PS2
●	19	Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth	Electronic Arts	Европа	PC
●	19	Mario vs. Donkey Kong	Nintendo	Европа	GBA
○	19	Megaman X Command Mission	Capcom	Европа	PS2, GC
	19	Monopoly	Zoo digital	Европа	GBA
○	19	Mortal Kombat: Deception	Midway	Европа	PS2, Xbox
●	19	Need For Speed Underground 2	Electronic Arts	Европа	PS2, Xbox, GC, PC
	19	Payback	Zoo digital	Европа	GBA
●	19	Pro Evolution Soccer 4	Konami	Европа	Xbox, PC
○	19	R-Type III	Zoo digital	Европа	GBA
	19	Racing Gears Advance	Zoo digital	Европа	GBA
●	19	Sid Meier's Pirates!	Atari	Европа	PC
○	19	SingStar Party	SCEE	Европа	PS2
●	19	Tales of Symphonia	Nintendo	Европа	GC
	20	Fear Factor: Unleashed	Hip Games	США	GBA
	23	A Sound of Thunder	BAM! Entertainment	США	GBA
●	23	Viewtiful Joe 2	Capcom	США	PS2
●	26	Alexander	KOCH Media	Европа	PC
	26	Blowout	Zoo digital	Европа	PS2, Xbox, PC
○	26	Call of Duty: Finest Hour	Activision	Европа	Xbox, GC
	26	Crash 'n' Burn	Eidos Interactive	Европа	PS2, Xbox
	26	CSI: Crime Scene Investigation	Ubisoft	Европа	Xbox
	26	CSI: Miami	Ubisoft	Европа	PC
○	26	Dead to Rights	Zoo digital	Европа	GBA
○	26	Guilty Gear X2 Reload	Zoo digital	Европа	PS2, Xbox
●	26	Jak 3	SCEE	Европа	PS2
○	26	Men of Valor: The Vietnam War	Vivendi Universal Games	Европа	PC
●	26	Metroid Prime 2: Echoes	Nintendo	Европа	GC
	26	Miami Vice	Davelix	Европа	PS2, Xbox, PC
	26	Neighbours From Hell	JoWood	Европа	PS2, Xbox, GC
●	26	Prince of Persia: Warrior Within	Ubisoft	Европа	PS2, Xbox, GC, PC
○	26	Second Sight	Codemasters	Европа	PC
○	26	Sonic Heroes	Sega	США, Европа	PC
	26	Super Mario Pinball	Nintendo	Европа	GBA
●	26	Tom Clancy's Ghost Recon 2	Ubisoft	Европа	PS2, Xbox
○	28	Lord of the Rings: The War of the Ring	Vivendi Universal Games	Европа	PC
	29	Dai Senryaku VII: Modern Military Tactics	Kemco США	Xbox	
○	29	Final Fantasy I & II Advance	Square Enix	США	GBA
●	30	Armies of Exigo	Electronic Arts	США	PC
○	30	Shadowbane: Throne of Oblivion	Ubisoft	США	PC

● Исключительно перспективная игра. ○ Проект, на который стоит обратить внимание.

СПИСОК РОССИЙСКИХ РЕЛИЗОВ С 16 ПО 30 НОЯБРЯ 2004 ГОДА

Оригинальное название	Русское название	Издатель в России
3 Sculls of the Toltecs	3 черепа Тольтеков	Руссобит-М
Alexander	Александр	Новый Диск
Alida	Алида	Руссобит-М
Beach King Stunt Racer	Король пляжных гонок	Новый Диск
Conflict Vientam	-	Бука
Desert Thunder	Гром в пустыне	Руссобит-М
Future Tactics: The Uprising	Войны будущего: Восстание	Руссобит-М
Half-Life 2	-	Софт Клаб
Incredibles	Суперсемейка	Новый Диск
Master Lee	Легенда о мастере Ли	Руссобит-М
Mortyr2	-	Руссобит-М
m.o.b. enforcer	Я, Гангстер	Руссобит-М
Need for Speed: Underground 2	-	Софт Клаб
Restricted Area	Запретная зона	Новый Диск
Seal of Evil	Seal of Evil.Печать зла	Новый Диск
Secret of the Mind	Загадки разума	Руссобит-М
Spy Kids Anti-Gravity Agenda	Дети Шпионов: Космическая Одиссея	Руссобит-М
Shadowman	Тень	Руссобит-М
Tank-O-Box	Танчики	Бука
Virtual Skipper 3	Парусная регата. Virtual Skipper 3	Новый Диск
-	Чистильщик	Бука

GTA ПРОДОЛЖАЕТ УБИВАТЬ

Адвокат Джек Томпсон, специализирующийся на делах против игровых издательств, заявил, что подросток из Массачусетса использовал игру Grand Theft Auto для подготовки массового убийства в своей школе. Полиция арестовала 16-летнего Тобина Кернса, когда стало известно, что тот планировал убить учителей и учеников в своей школе в апреле 2005 года – в день очередной годовщины кровавых событий, произошедших в школе «Колумбайн». Как обычно, главным доводом в пользу того, что именно Grand Theft Auto заставила подростка попытаться совершить преступление, стало то, что GTA была его любимой игрой. ■

ИГРА ЗА 5 ЧАСОВ

19 октября в рамках Форума Intel для разработчиков (IDF) прошло уникальное в своем роде соревнование под названием IDF Game Jam. Участники «Джема», обеспеченные средой разработки, графическим движком Irrlicht Engine и звуковой библиотекой Audiere, а также бесплатными пивом и пиццей, за 5 часов должны были создать компьютерную игру. Задача оказалась непростой, но выполнимой. Из девяти команд три сошли с дистанции, однако остальные выдали вполне играбельные продукты. Первое и третье места заняли трехмерные клоны «Арканоида» и «Питона» (SuperBall Александра Алексеева и Boa Влада Клячина и Алексея Федотова). На втором месте оказались разработчики из компании «МиСТ ленд – ЮГ» с неполиткорректным проектом MegaGame. С жестокостью, достойной Postal, авторы предлагали расстреливать клонов Эрика Картмана, толстячка из South Park. Призы для конкурса были предоставлены компанией Sony. ■

НОВЫЕ ТУРНИРЫ «СТРАНЫ ИГР»!

27 ноября в рамках Дня читателя «Страны Игр» пройдут сразу два соревнования по играм для приставок, а также еще два – для PC. Мы ждем вас в трех интернет-центрах Cafemax – на Пятницкой, в МГУ (Москва) и на Невском (Петербург). Поклонники компьютерных игр смогут сразиться в Counter-Strike и Need for Speed Underground. Что касается консольных игр, то после долгих размышлений нами были выбраны This is Football 2004 и Burnout 3: Takedown как наиболее доступные и зрелищные. Отметим, что чемпионат по TIF 2004 пройдет только в Cafemax на Пятницкой, по Burnout – в МГУ! Учтите это, когда будете выбирать, куда ехать! Кстати, для участия в Дне читателя необходимо получить пригласительный (условия ищите в рекламных макетах праздника). Спонсорами мероприятия выступают компании MPIO (будет проведен розыгрыш отличных flash MP3-плееров!), Verbatim (хотите обзавестись модным ковриком для мышки? Легко!) и Gigabyte. Победитель турнира по Counter-Strike получит компьютер!

Более подробный анонс турнира и информацию о правилах ищите на нашем сайте – http://www.gameland.ru. Адреса интернет-центров всегда можно посмотреть на http://www.cafemax.ru. ■


you can*
Canon
Ради одного по-настоящему ценного кадра вы можете делать десятки цифровых снимков. Но при печати вам нужно прекрасное качество с первой же попытки. Принтер PIXMA iP4000 обеспечивает качество студийной печати благодаря микроскопическим чернильным каплям объемом 2 пиколитра. Система ContrastPLUS добавляет черные чернила для придания дополнительной глубины изображению. Так лучшие кадры становятся лучшими фото. www.canon.ru
☎ +7(095) 258 56 00 (Москва)
☎ +7(812) 326 61 00 (Санкт-Петербург)
☎ 8 800 200 56 00 (для регионов звонок бесплатный)
PIXMA
iP4000
Неотъемлемая часть фотоискусства
*Вы можете
Товар сертифицирован

ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА» 14.10–31.10

PLAYSTATION 2

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Grand Theft Auto: San Andreas	37
2	Burnout 3: Takedown	30
3	FIFA 2005	21
4	Pro Evolution Soccer 4	20
5	Spider-Man 2	14
6	Need for Speed Underground	12
7	Ratchet & Clank 2	11
8	Tony Hawk's Underground 2	11
9	NHL 2005	11
10	Grand Theft Auto: Vice City	10

PC (BOX)

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	The Sims 2	147
2	Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow	44
3	FIFA 2005	40
4	Codename: Panzers	17
5	Warcraft 3: Reign of Chaos (русская версия)	13
6	Warcraft 3: The Frozen Throne (русская версия)	12
7	Need for Speed Underground	11
8	Counter-Strike: Condition Zero	10
9	NHL 2005	10
10	Empire Earth (русская версия)	10

PC (JEWEL)

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Codename: Panzers	21
2	Richard Burns Rally (DVD)	18
3	Richard Burns Rally	16
4	Петька 5: Конец игры	16
5	Порт Роял 2	15
6	Knights of Honor. Рыцари чести	15
7	Xpand Rally	12
8	Перл-Харбор	12
9	Готика	11
10	В тылу врага	10

КОММЕНТАРИЙ

Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. Игра с рейтингом 50 продается тиражом, в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10.

ХИТ-ПАРАД «ГОРБУШКИ» 13.10–31.10

PLAYSTATION 2

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Pro Evolution Soccer 4	70
2	Grand Theft Auto: San Andreas	66
3	Burnout 3: Takedown	64
4	FIFA 2005	43
5	Tekken 4	38
6	Terminator 3: The Redemption	37
7	Need for Speed Underground	35
8	Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex	34
9	Shrek 2	32
10	Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	31

КОММЕНТАРИЙ

Хит-парад предоставлен «Горбушкой», крупнейшим московским центром по продаже видеоигр.

ХИТ-ПАРАД 16.10–23.10

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	The Sims 2	Electronic Arts
2	Rome: Total War	Activision
3	Warhammer 40,000: Dawn of War	THQ
4	Total Club Manager 2005	Electronic Arts
5	Star Wars: Battlefront	LucasArts
6	FIFA 2005	Electronic Arts
7	Call of Duty: United Offensive	Activision
8	Doom 3	Activision
9	Championship Manager: Season 03/04	Eidos
10	Call of Duty: Deluxe Edition	Activision

PLAYSTATION 2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Pro Evolution Soccer 4	Konami
2	FIFA 2005	Electronic Arts
3	Tony Hawk's Underground 2	Activision
4	LMA Manager 2005	Codemasters
5	Burnout 3: Takedown	Electronic Arts
6	Star Wars: Battlefront	LucasArts
7	Shark Tale	Activision
8	Crash Twinsanity	Sierra
9	ToCA Race Driver 2	Codemasters
10	Def Jam Fight for NY	Electronic Arts

GAMECUBE (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Donkey Konga	Nintendo
2	FIFA 2005	Electronic Arts
3	Pikmin 2	Nintendo
4	Sonic Mega Collection	Sega
5	Tony Hawk's Underground 2	Activision
6	Sonic Adventure 2: Battle	Sega
7	WWE: Day of Reckoning	THQ
8	X-Men Legends	Activision
9	Animal Crossing	Nintendo
10	Sonic Adventure DX: Director's Cut	Sega

XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	FIFA 2005	Electronic Arts
2	Fable	Microsoft
3	Star Wars: Battlefront	LucasArts
4	Burnout 3: Takedown	Electronic Arts
5	Tony Hawk's Underground 2	Activision
6	Tiger Woods PGA Tour 2005	Electronic Arts
7	X-Men Legends	Activision
8	Def Jam Fight for NY	Electronic Arts
9	LMA Manager 2005	Codemasters
10	Outrun 2	Sega

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ПЛАТФОРМА
1	Ace Combat 5: The Unsung War	Namco	PS2
2	Mawaru Made in Wario	Nintendo	GBA
3	Pokemon Emerald	Nintendo	GBA
4	Naruto: Narutimate Hero 2	Banda	PS2
5	La Pucelle: 2nd Round	Nippon Ichi	PS2
6	Burnout 3: Takedown	Electronic Arts	PS2
7	Fire Emblem: Seima no Kouseki	Nintendo	GBA
8	Time Burton's The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge	Capcom	PS2
9	Mobile Suit Gundam Seed: Oranai Ashitae	Bandai	PS2
10	Famicom Mini: Super Mario Bros. 2	Nintendo	GBA

КОММЕНТАРИЙ

Сразу несколько эксклюзивных игр вышло на GameCube в Европе, и все они отметились в чарте, вытеснив, наконец, Harvest Moon: A Wonderful Life. На всех платформах просто великолепно продается новая FIFA, закономерно уступая, впрочем, Pro Evolution Soccer 4. Но основные хиты еще впереди – только посмотрите на график релизов!



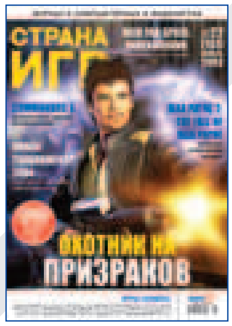
FLASHBACK

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН (WREN@GAMELAND.RU)

1 ГОД НАЗАД

22 (151) 2003

НА ОБЛОЖКЕ: Охотник на призраков





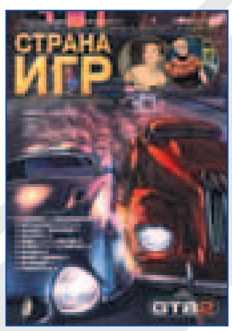
Ровно год назад должность редактора раздела видеоигр в «СИ» досталась умеренно лохматому рыжему мальчику, известному как Wren. По словам Алекса Глаголева, он был «бодр, смел и полон творческих идей». Как это событие повлияло на качество журнала – судить вам, дорогие читатели.

Темой номера стал «Охотник на призраков» – второй проект для PS2, официально локализованный в России. Игра оправдала наши ожидания, и теперь мы с нетерпением ждем добавки. Зато вот разрекламированный Rise to Honour, попавший в рубрику «Хит», все же, что называется, не удался. А еще год назад мы на страницах журнала сокрушались по поводу провала нашей сборной на World Cyber Games. Десꟷкать, всего одну бронзовую медаль домой привезли. Что ж, спустя год бравые киберспортсмены не смогли добиться и такого скромного результата. Как они себя проявят в Мельбурне? Об этом мы узнаем через год. ■

5 ЛЕТ НАЗАД

22 (55) 1999

НА ОБЛОЖКЕ: Grand Theft Auto 2





Сижу я сейчас и думаю: через десять лет кто-нибудь будет листать нынешнюю «СИ» да над ошибками и багами посмеиваться. А пять лет назад у нас и Legend of Dragoon с одной «о» в заголовке красовалась, и у целой статьи подписи к скриншотам полетели. Покруче, чем знаменитое «здесь зацбацать подпись», правда? И не у какой-то мелкой статьи, а у темы номера – Grand Theft Auto 2. Хочется также отметить, что вторая часть GTA отнюдь не была принципиально хуже, чем третья. Именно в ней впервые было представлено все, чем гордится нынешнее, полностью трехмерное, поколение автомобильных боевиков.

Отдельно хочется отметить письмо нашей читательницы Юлианы Самойловой, приславшей... свои фотографии в костюме Лары Крофт. Они произвели фурор в стенах редакции, ведь о косплее тогда в России слышали разве что заядлые анимешники. А тут такое поразительное сходство! ■

3 ГОДА НАЗАД

22 (103) 2001

НА ОБЛОЖКЕ: Команч 4





Три года назад издательство Infogrames вдруг решило оживить культовую марку Atari, а позже и вовсе переименовало само себя. Сложно оценить, насколько верным был этот шаг, однако компания ныне процветает и хитовые игры время от времени выпускает. Главной же темой в те дни стало возрождение казавшегося мертвым жанра авиасимуляторов. Небезызвестный Holod поделился с читателями своими соображениями по этому поводу на примере лучших игр прошлых лет, а также находящихся в разработке проектов «Ил-2 Штурмовик» и «Команч 4».

Осенняя выставка TGS 2001 запомнилась журналистам впечатляющей линейкой проектов от Sega для всех современных консолей. Не отставали от развивающей бурную деятельность компании разве что Square и Enix, еще не успевшие тогда объединиться, да Sony с Nintendo. А еще на TGS большим успехом пользовались Xenosaga и Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Вполне заслуженно. ■

7 ЛЕТ НАЗАД

10 (18)1997

НА ОБЛОЖКЕ: Tomb Raider 2





О Postal разработчики говорили так: «игра не рекомендуется детям, сенаторам, лидерам религиозных сект, а также людям с неустойчивой психикой и лицам, страдающим манией величия». Мы не были склонны преувеличивать достоинства проекта, поставив ему семь баллов, – не так много по тем временам. Однако на развитие индустрии сериал Postal оказал куда большее влияние, чем мы тогда считали. А на днях сотрудники «СИ» лично познакомились с заехавшим в гости одним из создателей сверхжестокого боевика – подробнее читайте в разделе «Слово команды».

В очередной раз хочется сказать, что семь лет назад на PC каждый месяц появлялось просто море настоящих хитов. Взять хотя бы Age of Empires – культовую стратегию от Microsoft, заработавшую в «СИ» девять с половиной баллов! А на горизонте уже были и настоящие PC RPG в лице первой части Baldur's Gate... ■

KILLZONE

МОЯ БОРЬБА

Финальная версия «убийцы Halo», как прозвали Killzone западные журналисты, поступила в распоряжение «Страны Игр» за месяц до европейского запуска. На легендарный монолит от Bungie разработка голландской Guerilla не очень-то похожа, но суть даже не в этом. Главное, что на PlayStation 2, где лучшим FPS вплоть до последнего времени оставалась полукомедийная TimeSplitters 2, появился первый более-менее серьезный шутер-эксклюзив.



РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2
- **ЖАНР:** FPS
- **ИЗДАТЕЛЬ:** SCEE
- **РАЗРАБОТЧИК:** Guerilla Games
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2 (оффлайн), до 16 (онлайн)
- **ОНЛАЙН:** http://www.killzoneps2.com

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Killzone в числе главных рождественских локомотивов SCEE – нескольких потенциальных хитов, на которые сделана основная ставка при распределении рекламных бюджетов. Именно эти игры должны продаваться многотысячными тиражами в праздничный сезон. В Killzone вложено немало, проект почти с самого начала был на хорошем счету у издателей, и сейчас менеджеры SCEE вправе рассчитывать на соответствующую отдачу. Однако нам с вами, по идее, нет особого дела до того, сколько Sony Computer Entertainment инвестировала в Guerilla Games и какие дивиденды планирует получить с распространения своего амстердамского детища, – читателей «СИ» наверняка куда больше волнует, оправдывает ли



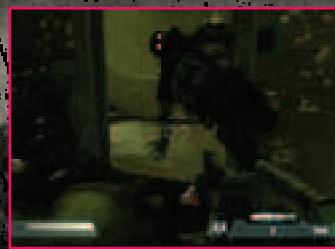
Пулемет Рико дает прикурить хелгастам, засевшим в кустах, кустам и прилежащим скалам.

Многим уровням к лицу сдержанная цветовая гамма.






Сразу видно, что дизайнеры Guerilla долго корпели над военной кинохроникой.


Застрявший в стене труп – не редкость.


Ragdoll-анимация используется на все сто.

законченная версия продукта ожидания игрового комьюнити, более года внимавшего гласу пиарщиков Guerilla, или излитый на нас елей действительности не соответствует. Спешим развеять часть сомнений: игра хороша. Она не заслуживает громкого титула «событие в жанре», но вполне достойна быть в одном ряду с приставочными версиями Conflict: Desert Storm II и 007: Everything or Nothing, оставив позади калек вроде Medal of Honour: Rising Sun. Единственное в чем Killzone действительно переплюнула Halo – художественная сторона игры и, в частности, внешний вид врагов. В Амстердаме четко знают, что настоящих злодеев отличает тонкий вкус в отношении гардероба. Вспомните нацистскую униформу от Хуго Босса или строгие оливковые мундиры имперцев из «Звездных войн» – в глубокой тайне все мы симпатизировали плохим парням, которые так здорово одеваются. Агрессоры-хелгасты из Killzone – безупречно стильная помесь карателей СС и Дарта Вейдера, куда более впечатляющая, нежели неуклюжие попытки авторов Return to Castle Wolfwenstein загнать киборгов в русло нацистской эстетики. Тем приятнее ловить это сверкающее полированными бронещитками, лакированными сапогами, черной резиной и огненными окулярами газовых масок великолепие в прицел крупнокалиберного пулетета – и ряд за рядом выкашивать упрямо прущие на тебя орды уберменшей. Прут они, если вы не следили за нашими предыдущими публикациями, с планеты Хелган – редкой зловонной дыры, где земные колонисты поначалу чуть не вымерли, а потом мутировали в безжалостных убийц, мстящих за свою жестокую долю всем тем сородичам, кому волею судьбы выпало освоить планеты с более

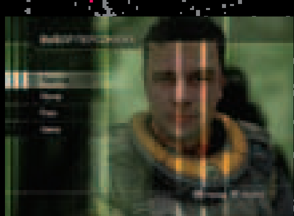

Подсказки вы получаете на первом уровне, «не отходя от кассы».

GUERILLA ВИРТУОЗНО ЭКСПЛУАТИРУЕТ УНИВЕРСАЛЬНЫЙ ОБРАЗ ЗЛОДЕЯ-НАЦИСТА – УЖЕ ОДИН ВИД ЭТИХ ПОЛЧИЩ ВЫЗЫВАЕТ ЖЕЛАНИЕ ЗАБОМБИТЬ ХЕЛГАН В КАМЕННЫЙ ВЕК

ПЕРСОНАЖИ

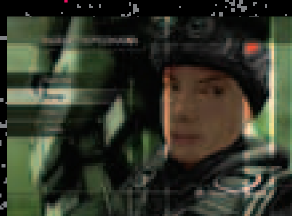
КОГО ХОЧЕШЬ ВЫБИРАЙ!

Темплар



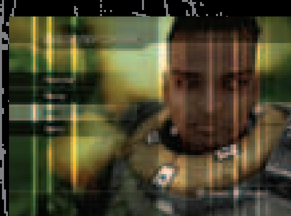
Крепкий середнячок – в меру быстрый, в меру выносливый герой с модно поставленной гелем стрижкой. Тем, кто сомневается в своих возможностях, рекомендуем проходить большую часть уровней именно Темпларом, это практически универсальный персонаж.

Люгер



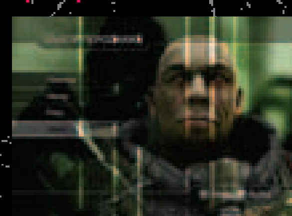
Последовательница Солида Снейка и Сэма Фишера, настоящая ниндзя. Быстро передвигается, но слабее защищена, чем мужчины. Заметьте, что в Guerilla решили не делать единственную даму писаной красавицей – у Люгер совершенно заурядное, ничем не примечательное лицо.

Рико Веласкез

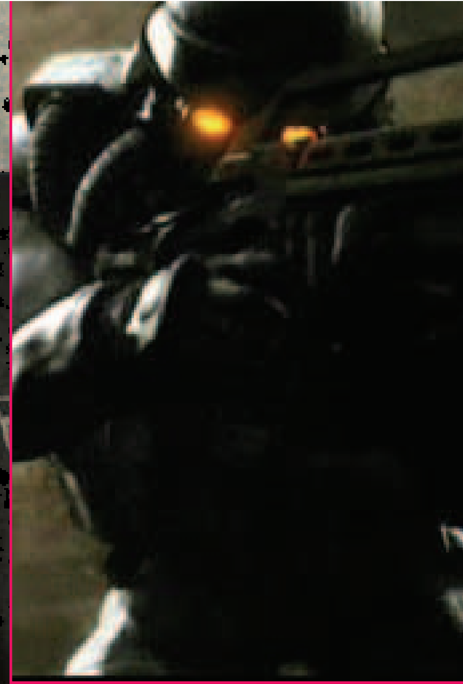


Громила негритянской наружности с ярко выраженной тягой к носимому крупнокалиберному оружию. Скажете, он что-то этим компенсирует? Конечно! Невероятной огневой мощью Рико компенсирует ограниченную подвижность. Можете применять в качестве огнедышащего боевого слона.

Грегор Хака

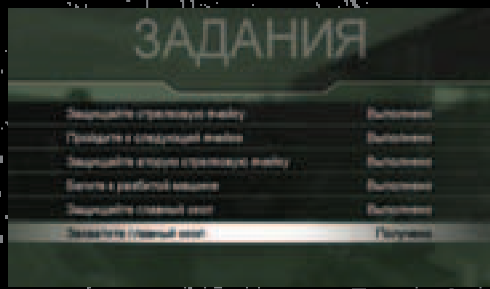


Перебежчик в стан ISA, бывший штурмовик хелгастов отличается демоническим взглядом, завидным хладнокровием и умением перенастраивать аппаратуру противника. Играя за Хаку, вы будуте немного быстрее перезаряжать трофейное оружие с Хелгана.



РОДНАЯ РЕЧЬ
ШЕСТАЯ ИГРА НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ НА PS2

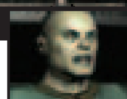
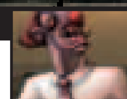
Локализация, проведенная компанией «Софт Клаб», затрагивает только тексты – оригинальная английская речь переведена исключительно субтитрами. Нам такой подход видится дважды удачным: во-первых, он исключает участие навязших в зубах отечественных актеров озвучки (кролик Квики из Primal до сих пор приходит к нам в кошмарах), а во-вторых – позволяет локализатору сэкономить время и средства, которые могут быть направлены на другие проекты. Для игроков это, кстати, лишняя возможность услышать правильную английскую речь (хоть и не лишенную четырехбуквенных слов, украшающих в России подъезды и стены). Остается только пожелать, чтобы переводчики ответственнее подходили к своей работе: уже во вступительном ролике Killzone мы наткнулись на фразу, из которой следует, что локализатор не понял смысла оригинальной реплики.



Напомним, что на русском языке ранее были выпущены следующие игры для PlayStation 2: Primal, «Охотник на призраков», «Хоббит», Jak 3 и, извините, «Кузя: Жукодром».



СЛАБЕЕ, ЧЕМ	КРАСИВЕЕ, ЧЕМ
Doom 3	TimeSplitters 2

НА PLAYSTATION 2 СТАЛО ОДНИМ ДОСТОЙНЫМ FPS БОЛЬШЕ. ВИВАТ, ТОВАРИЩИ!

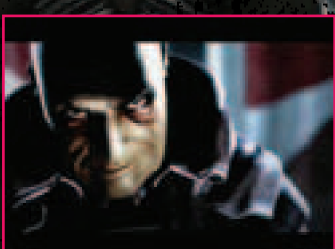
мягким климатом. Короче, хелгасты во главе со своим фюрером Школяром Визари (Scolar Visari, его озвучивает актер Брайан Кокс – Агамемнон из «Трои», режиссер Старкуэзер из Manhunt) объявили блицкриг человечеству. Игрока вся катавасия застает на планете Векта, где он в качестве спецназовца ISA – миролюбивого Межпланетного стратегического альянса – вступает в бой с авангардом агрессора.

ЧЕТВЕРО СМЕЛЫХ

Почти сразу в вашем распоряжении, помимо «мастера на все руки» Темплара, оказываются еще трое персонажей: диверсант Люгер (юркая дамочка явно прошла курсы тайных вредителей под руководством Сэма Фишера), чернокожий пулеметчик Рико (его смертоносный «вулкан» настолько массивен, что не позволяет пользоваться лестницами, – зато убойная сила у этой пушки невероятная!) и хелгаст-перебежчик Хака – бледный бородач обладает чутьем на ловушки, умеет перепрограммировать технику и чуть лучше, чем бойцы ISA, обращается с оружием своих бывших однополчан. Несмотря на то, что каждый уровень герои проходят все вместе, о полноценной командной работе в духе Rainow Six говорить не приходится. Перед началом миссии вы просто выбираете персонажа, которым будете управлять, остальные же действуют в соответствии с установками нехитрого AI: постреливают по противнику, отвлекая внимание хелгастов от вашей персоны. Ряд уровней имеет несколько способов прохождения: путь напрямик подразумевает активное использование пулемета Рико, а дорога в обход подойдет для Люгер с ее кинжалом и прибором ночного видения. Подобные развилки встречаются не так уж часто, поэтому волей-неволей приходится опираться на выносливых героев, редко прибегая к помощи диверсантки. Недостатка патронов обычно не чувствуется: завалил утробно рыкающего в своей маске хелгаста – вот тебе и автомат со свежим рожком. В 168 номере «СИ» разработчики рассказывали о сложной системе взаимодействия солдат противника: они-де соблюдают субординацию, действуя слаженными подразделениями. Очевидно, речь шла о ранней версии проекта – в финальном варианте Killzone хелгасты берут не умением, но числом, поодиночке действуя достаточно глупо. Недостатки вражеского интеллекта сложно заметить при игре за Рико или Хаку (они проходят сквозь строй неонаци, как нож сквозь масло, не давая хелгастам опомниться), но если вы выбрали Люгер, то гарантированно столкнетесь в тесных коридорах с сомнамбулическими зомби, никак не реагирующими на смерть сослуживцев и опрометчиво разгуливающими под прямым огнем. С другой стороны, обезображенные радиацией мутанты в черных мундирах совершенно не обязаны демонстрировать чудеса сообразительности: хелгастам в равной степени подходит роль пушечного мяса, с которой скриптовые ма-



Одновременно можно нести только три вида оружия – реализм торжествует.

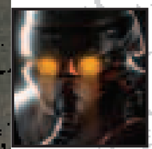





Детализация моделей персонажей неожиданно высока для PS2.

ВЕРДИКТ

НРАВИТСЯ!



8.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

+ ПЛЮСЫ

«Мясной» геймплей, интересный сюжет, хорошая топология этапов, выдающиеся саундтрек и звуковое оформление.

– МИНУСЫ

Похоже на быстрый порт с более мощной платформы: графика подглючивает, есть «тормоза». Враги ведут себя неразумно.

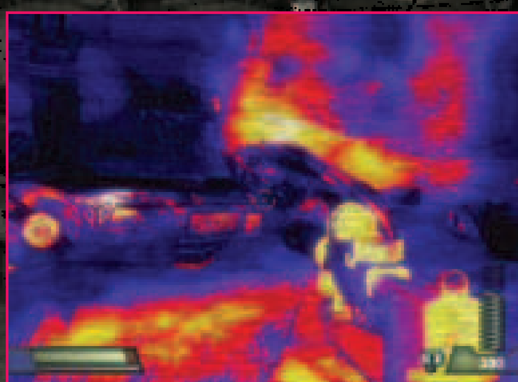
Неординарный шутер с великолепной атмосферой, в меру увлекательный и по-хорошему злой.

КАКИМ ЭПИТЕТОМ ПЕРЕДАТЬ САМУЮ СУТЬ ИГРЫ? ОНА СМАЧНАЯ. ГОЛЛАНДЦАМ УДАЛОСЬ НАГНЕСТИ В СВОЙ ПРОЕКТ ВСЕ, ЧТО ЦЕНИТСЯ В ФИЛЬМАХ О ВОЙНЕ

ОДИН НА ОДИН
НЕ СЧИТАЯ БОТОВ

Многопользовательские режимы («Сражения») включают следующие составляющие: «Перестрелка» (стандартный аналог deathmatch), «Командный бой» (игроки разбиваются на две противоборствующие команды), «Контроль» (командам необходимо закрепиться на ключевых пунктах), «Снабжение» (игроки ищут сброшенные на парашютах грузы, которые нужно доставить их на свою базу), «Штурм» (одна команда пытается отбить у другой опорный пункт) и «Оборона» (подходящие для захвата объекты есть у обеих сторон). В отсутствие сетевого адаптера и подключения к сетевым сервисам SCEE можно попробовать усеченный оффлайновый вариант мультиплеера для двух игроков и регулируемого количества ботов (задействуется split-screen, графика ощутимо упрощается).





Люгер забросала гранатами танк и любуется результатами своей деятельности через окуляр тепловизора.



рионетки справляются блестяще. Guerilla виртуозно эксплуатирует универсальный образ злодея-нациста – уже один вид этих полчищ вызывает желание забомбить Хелган в каменный век.

В ПОТОЛКЕ ОТКРЫЛИСЬ ЛЮКИ...

Если неразумность врага недостатком считать можно с большой натяжкой, несколько других особенностей Killzone иначе как проблемными не назовешь. Разумеется, попытки делать графически требовательную игру на устаревающем «железе» PS2 увенчались лишь частичной удачей: на скриншотах все выглядит великолепно, а вот в динамике проявляются недостатки вроде «гуляющей» частоты кадров (порой она опускается так низко, что служит причиной промахов при стрельбе) и появления фоновых деталей из ниоткуда. Дело в том, что в зависимости от расстояния между вами и обозреваемыми предметами, игра подгружает различные текстуры – только система эта часто не поспевает за вашим передвижением или просто ошибается: отсюда одноцветные стены без текстур, пунктирные белые стыки между полигонами, внезапно обрастающие травой и деревьями холмы и прочие подобные артефакты. Впечатление в высшей степени странное – только что ты играл в один из самых графически продвинутых шутеров для PS2, а теперь на экране что-то угловатое и мутное – словно прямиком с PS one, еще через секунду обзор опять застилают красоты, но тут падает скорость, вынуждая фигуры с вырастающими на ходу доспехами двигаться рывками... Всему виной несоответствие поставленной задачи и реальных возможностей PlayStation 2. Без сомнения, Killzone бы блистала на более производительной системе вроде Xbox, однако подобный вариант развития событий, как вы понимаете, лежит в области фантастики.

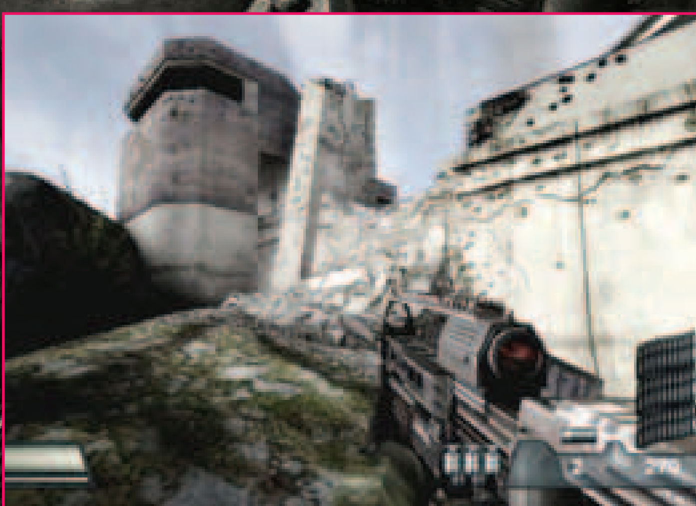
И ВНОВЬ ПРОДОЛЖАЕТСЯ БОЙ...

Собственно, в этом месте можно было бы поставить точку, отслю-

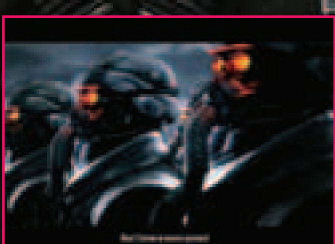


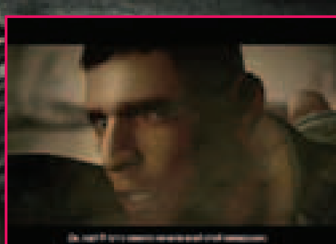
Безумные хелгасты прут на станковый пулемет как мотыльки на огонь.





CG-ролики очень, очень круты. Жаль, что между уровнями они встречаются не всегда.





нявить шесть баллов, и спокойно садиться за другие осенние релизы. Не получается. В Killzone, с ее нестабильной графикой, дуболомными (вот, сказал-таки) солдатами и линейным, по сути, геймплеем – хочется играть. Потому что с Guerilla Games сотрудничают великолепные дизайнеры, художники и музыканты – и если в технологическом плане проект получился шероховатым, то артистическая сторона Killzone едва ли не безупречна. Мы заездили слово «атмосфера», поэтому давайте для разнообразия назовем это духом – так вот, здесь фактически осязаем дух Сопротивления. Одно дело – крушить кровожадных марсиан, и совсем другое – столкнуться лицом к лицу с хорошо вооруженными, экипированными по последнему слову техники фашистами, которые, положа руку на сердце, уж всяко страшнее и «настоящее» марсиан. Пятиминутной предварительной миссии с лихвой хватает, чтобы перестать обращать внимание на выверты графики и причуды AI: ты уже часть этого мира, ты рвешь на куски оккупантов. Killzone дает эффект присутствия, равного которому в шутерах на PS2 до сих пор, пожалуй, не встречалось. Ощущение это – от совокупного воздействия кучи факторов. Можно ли каким-то одним эпитетом передать самую суть игры? Она смачная. Голландцам удалось нагнести в свой проект все, что ценится в фильмах о войне: драйв, адреналин, ярость, страх, боль, предательство – все в призме обостренного, пограничного восприятия. Похожее было в Shellshock: Nam '67, только здесь джунгли – лишь часть мозаики, как и окопные бои, подрыв танков и захват шаттла, затяжные городские перестрелки под сенью цветущих вишен и молниеносные вылазки на заводы; а небо бороздят не вертолеты – десантные звездолеты Хелгана. Проблемы проекта отступают на десятый план, когда из противоположного конца затянутого дымом, засыпанного осколками коридора слышны леденящие выкрики поливаемых свинцовой дробью хелгастов. Звук хорош феноменально: стрекот выстрелов, взрывы, рикошет, хруст шагов, плеск пуль по воде, звон стекла, визг ракет, грохот крошащегося бетона, эхо далекой канонады и величественные раскаты Пражского оркестра – широчайшая аудиокартина наваливается на игрока, сминая, окружая, заключая внутрь вселенной, где у зла оранжевые окуляры.

До сих пор не решили, как относиться к Killzone? Есть простой способ определить, придется ли вам по вкусу игра. На консольной (DVD-Video) части диска к этому номеру «СИ» записан клип – нарезка моментов, как нам кажется, наиболее наглядно представляющая зрителю игровой процесс этого шутера. После просмотра ролика многие абстракции рецензии наверняка обретут вес, и вы почувствуете ту самую смачность, о которой здесь говорилось. А если не почувствуете – значит, скорее всего, Killzone останется для вас невыдающимся шутером, которому дорогая редакция накинула пару баллов ни за что ни про что. Впрочем, судя по реакции посетителей октябрьской выставки «ИнфоКом-2004», где готовое детище Guerilla впервые предстало перед российской публикой, наши геймеры вполне способны адекватно воспринять столь непростой для оценки проект. ■




Говорят, что глаза – зеркало души...
СМОЖЕШЬ ЛИ ТЫ ПРЕДОТВРАТИТЬ НЕИЗБЕЖНОЕ?
PlayStation 2
KILLZONE
КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ
- Уникальная металлическая коробка
- Дополнительный DVD-диск с эксклюзивными материалами о создании игры
- Саундтрек Killzone, записанный Пражским симфоническим оркестром
- Календарь Killzone на 2005 год
ТОЛЬКО ДЛЯ ТЕХ, кто разместит предварительный заказ на игру до 21 ноября! Предварительные заказы принимаются в магазинах «СОЮЗ», «GamePark», «Видеолэнд», «Манго» и на сайте www.killzone.ru. Заполните специальную анкету в магазине или на сайте www.killzone.ru и получите по почте купон, подтверждающий заказ и гарантирующий получение коллекционного издания при покупке игры в указанных магазинах.
www.killzone.ru
СУБТИТРЫ НА
PlayStation 2
НОЯБРЬ 2004
Game © 2004 Sony Computer Entertainment Europe. Killzone is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. Library programs © 1997-2004 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe.

WANDA TO

Десятка лучших игр, когда-либо проходивших через руки редакторов «СИ», была бы неполной без Ico – редчайшего из бесценных бриллиантов в короне PlayStation 2. Ico для современных видеоигр – что «Кысь» Татьяны Толстой для современной русской литературы. С какой стороны ни глянь – из ряда вон выходящее произведение искусства, достижение великолепное. Единодушно признанный критиками и совершенно непопулярный в народе шедевр. Величайшее событие в индустрии, в упор не замеченное игроком-казуалом.

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru





KYOZOU

- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2
- **ЖАНР:** action/adventure
- **ИЗДАТЕЛЬ:** SCEE
- **РАЗРАБОТЧИК:** SCEE Japan
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ОНЛАЙН:** http://www.playstation.jp/scej/title/wanda/
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2005 год

Все оттого, что гениальный платформер, где вместо персонажей – личности, вместо дизайна уровней – архитектура, а вместо геймплея – магия, широким массам оказался в принципе неинтересен. Взращенным на Grand Theft Auto игрокам не было дела до тонких эмоций, мягких полутонов и недосказанности Ico – сказочного платформера, где герой должен освободить из замка принцессу. Более традиционный для видеоигр зачин сложно найти, но никогда раньше он не подавался с таким изяществом. Прелесть творения Фумито Уэды (Fumito Ueda) и Кэндзи Кайдо (Kenji Kaido) крайне сложно выразить словами, она трудно поддается характеризации, анализу – здесь, очевидно, и кроются корни коммерческой неудачи проекта. Чтобы понять всю революционность и великолепие Ico, в нее надо лишь сыграть, – а играть в малоизвестный и фактически не рекламируемый (там нет ни хедшотов, ни женских прелестей, на даже фехтования на мечах – как такое рекламировать?) проект люди не спешили... Продолжение, предъявленное восторженным корреспондентам «СИ» на Tokyo Game Show, преследует ту же цель, что и оригинал, – довести до совершенства определенную игровую концепцию; только в этот раз подопечные Уэды и Кайдо заходят с другой стороны, переориентировав геймплей. Вместо исследования незнакомого мира нас ждет игра молниеносного действия.

НА ГЛИНЯНЫХ НОГАХ!

Презентация предварялась видеороликом, где герой опускает

ЕСЛИ В ICO ГЛАВНЫМ ПЕРСОНАЖЕМ ПО ПРАВУ ДОЛЖНА БЫЛА СЧИТАТЬСЯ ЙОРДА, ТО В WANDA TO KYOZOU ЭТО, БЕЗУСЛОВНО, КОЛОССЫ – ЧУДОВИЩА ОГРОМНЫХ РАЗМЕРОВ, ЧЕЙ БРОСКИЙ ОБЛИК УДИВИТЕЛЬНО ОРИГИНАЛЕН.

НИКАКИХ СИКВЕЛОВ!

АВТОРЫ УВЕРЕНЫ, ЧТО ICO 2 НИКОМУ НЕ НУЖНА

Главный дизайнер Фумито Уэда предупреждает геймеров, что к Wanda to Kyozou не стоит относиться как к прямому продолжению Ico. «Когда в код Ico были внесены последние штрихи и проект вышел на рынок, мы стали думать о своей следующей игре. Обычно обсуждается возможность сделать сиквел, но здесь это было невозможно: мы с Кайдо-саном считаем, что Ico в том виде, в каком она поступила в продажу в Европе (самая полная версия игры с секретной концовкой. – ред.), – законченное произведение, не требующее каких-либо пояснений и продолжений. К тому же мы сомневаемся, что игроки на самом деле хотели бы видеть еще что-то, сильно напоминающее Ico в плане геймплея. Поэтому было решено заняться совершенно другим проектом».



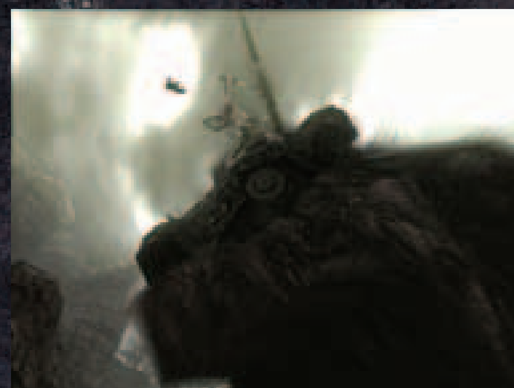
ГДЕ ЭТО?

ОТКУДА РОГА РАСТУТ

О принадлежности Wanda to Kyozou ко вселенной Ico можно строить догадки (авторы смущаются и вежливо отказываются от комментариев), однако многие вещи недвусмысленно указывают на то, что действие обеих игр происходит в одном мире. Это и архитектура, и блекловатая цветовая гамма, и растекающиеся на черную субстанцию фигуры, которые мы мельком рассмотрели рядом с поверженным колоссом, – в Ico, напомним, так выглядели основные противники. Около года назад в одном из ранних роликов проекта, тогда еще носившего неофициальное название Nico, журналисты видели ребятишек, играющих рядом с вросшим в землю исполином, – один из мальчишек был одет в красное пончо, а над его шлемом виднелись небольшие рожки…



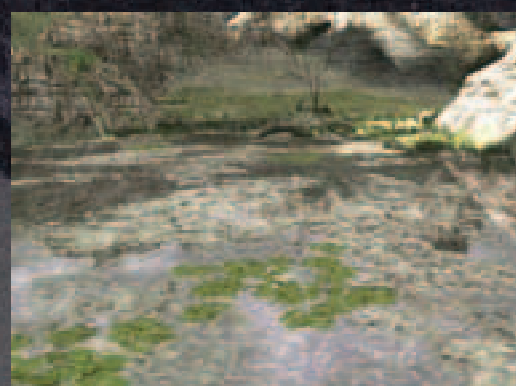
Рождение великана…



…и его смерть.



В движении каменные красавцы поражают еще больше!



Понятно, что это не игровая графика, но какая же красота!

бездыханное тело девушки на некий алтарь, чем вызывает пробуждение двадцати гротескных колоссов. Каждый из гигантов станет единственным противником крохотного игрока, сходящегося с ним на отдельном уровне-локации. Таинственную девушку (Ванду?) можно вернуть к жизни только одержав победу над всеми двадцатью оппонентами. Как и в Ico, у безымянного пока героя есть компаньон – здесь это конь Агро (Agro), верный помощник в схватках с великанами. И если в Ico главным персонажем по праву должна была считаться Йорда, то в Wanda to Kyozou это, безусловно, колоссы – чудовища огромных размеров, чей броский облик удивительно оригинален. Это человекообразные монстры, будто сложенные из остатков крепостных стен и сторожевых башен с кружащими над ними птицами; невероятные летающие существа, трансформирующиеся как картинки калейдоскопа; одетые мехом и камнем двуногие ящеры, разворачивающиеся в сложные геометрические конструкции; и все они – двигающиеся, летящие, дробящие деревья, взрывающие землю в облака пыли – живые и неживые одновременно. При виде фигуры, схожей с человеком, животным и зданием, становится не по себе – именно такого эффекта и добивались авторы. По словам Уэды, в области дизайна противников команда «постаралась обойти обычные игровые стереотипы, чтобы создать чудовищ не просто пугающих, а обладающих странной, болезненной притягательностью».

ЗНАКОМЫЕ ЧЕРТЫ ЛОШАДКИ

ИНТЕРВЬЮ ПРОДЮСЕРА ICO И WANDA TO KYOZOU, КЭНДЗИ КАЙДО

«Страна Игр»: В новом трейлере мы увидели главного персонажа и его коня. Однако в первом ролике, показанном избранным журналистам, кажется, около года назад, у коня был совсем другой хозяин с характерными рожками. Значит ли это, что у нас есть шанс увидеть в Wanda to Kyozou кого-то, напоминающего Ико?
Кэндзи Кайдо: Тот кадр был сделан очень давно, и его даже нельзя назвать официально принадлежащим ко второй игре. Создавая персонажей, мы двигались по пути проб и ошибок; герои Wanda прошли большой путь, прежде чем предстать перед вами в своем нынешнем виде. Поначалу мы хотели оставить герою рога, но это слишком напоминало Ико.

«СИ»: Действующие лица – это герой, лошадь и гиганты. Предусмотрены ли какие-то NPC, второстепенные персонажи?
КК: Круг персонажей достаточно узок. Действительно, здесь только девушка, главный герой, Агро и колоссы. По мере прохождения игры вы, скорее всего, встретите других героев – чаще всего они будут фигурировать в сюжетных роликах.

«СИ»: Арбузы вернутся? (*арбузы были в секретной концовке европейской версии Ico – ред.*)
КК: Арбузы... (смеется) Нет, в этот раз – вряд ли.

«СИ»: Вы успеваете следить за творчеством коллег или все свободное время съедают собственные проекты? Если успеваете – как вам эволюция, происходящая последние пару лет с жанром приключенческих игр? Новый Prince of Persia местами здорово напоминает Ico.
КК: Когда я слышу от других разработчиков, что их вдохновляет Ico, на душе становится очень приятно. Что касается Prince of Persia: The Sands of Time, то он действительно похож на нашу игру – точнее, он переносит механику Ico на новый уровень. Такова природа игровой индустрии: всегда найдется кто-то, способный подхватить и улучшить ваше достижение, здесь чувствуется дух здорового соперничества. Уэда-сан и я, вообще-то, большие поклонники самого первого «Принца Персии» для Amiga – это настоящая кладезь идей для любого гейм-дизайнера.

«СИ»: Выходит, вас вдохновил «Принц», а создателей Sands of Time сподвигла на труды ваша Ico. Любопытная получилась творческая эстафета.

КК: Да, я даже лично знаком с продюсером «Принца», несколько раз с ним пересекался в США.

«СИ»: С Мехнером или Малла?
КК: С Яннисом Малла (Yannis Mallat), он большой поклонник Ico (улыбается).

«СИ»: Присущая вашим работам лаконичность дизайна – вещь неслучайная, правда? Ведь та же Ico лишена многих элементов, давно считающихся стандартными для жанра.
КК: Простота – краеугольный камень нашего подхода к играм, основа философии команды. Простота и реализм. Это не значит, что разработчикам нечего делать: в игре применительно к каждому объекту действует множество факторов: гравитация, освещение и другие.

«СИ»: То есть мироустройство сложное, а геймплей остается максимально доступным?
КК: Точно. Мы конструируем реальность, которая внешне, в глазах игрока, должна быть простой и естественной. Это нелегкое дело (смеется).

«СИ»: В новом проекте появятся традиционные жанровые черты вроде инвентаря используемых предметов?
КК: Игрок здесь почти не будет пользоваться какими-то сторонними предметами. Мы придерживаемся логики, которую диктует нам игровой мир, – в Wanda to Kyozou попросту не нужен широкий арсенал оружия, магические свитки и прочие подобные вещи. Минимализм в этом отношении позволит вам сконцентрироваться на основной задаче.

«СИ»: Касательно общей механики: камера демонстрирует вид от третьего лица – она полностью автоматическая или может управляться игроком?
КК: Камера работает примерно так же, как в Ico: сама следит за игроком. Различие в том, что здесь львиная доля геймплея заключается в охоте на монстров, – поэтому вокруг каждого из великанов предусмотрено множество точек обзора, в рамках каждой из которых у вас будет определенная свобода управления камерой. К примеру, если персонаж запрыгнул на спину чудовища, можно будет слегка вращать виртуальным «объективом», добиваясь лучшего обзора в данной плоскости.

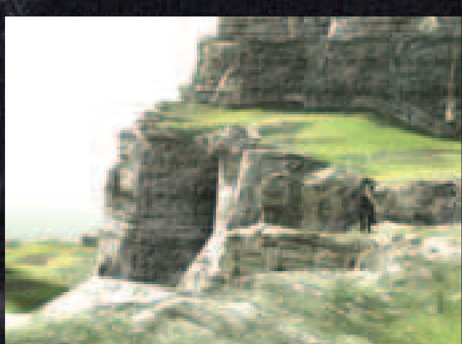
«СИ»: Главный герой сможет общаться с конем? Брать за руку?.. (все смеются)
КК: Игрок сможет подзывать коня. Потом, если отойти на определенное расстояние, животное само к вам прискачет, но только если оно не слишком голодно. В противном случае Агро отправится пощипать травку и вряд ли внемлет вашим призывам. У него свой собственный интеллект.



«СИ»: Прямо как у Йорды в первой игре.
КК: Верно.

«СИ»: Давеча где-то в Сети мы встретили такую гипотезу: душа девушки, которую надо спасти игроку, в действительности переселилась в тело его коня. Фэны фантазируют в правильном направлении?
КК: Ой, не знаю (смеется). Может, конечно, наша героиня и телепатка... Одно могу сказать: модель поведения коня разрабатывалась на базе интеллекта Йорды, к Арго перешли все наши программные наработки по AI второго персонажа. Так что, в некотором роде, лошадка несет в себе знакомые вам черты.

«СИ»: Большое спасибо за то, что уделили нам время!
КК: Спасибо вам, и привет всем российским любителям Ico!







ГЕРОЙ МОЖЕТ ЗАПРЫГНУТЬ НА НОГУ ВЕЛИКАНА, УЦЕПИТЬСЯ И ОБЛАЗАТЬ, ВСКАРАБКИВАЯСЬ НА УСТУПЫ И СКЛАДКИ КОЖИ, ПОДТЯГИВАЯСЬ, МЕСТАМИ ПЕРЕХОДЯ НА БЕГ, ВСЮ БЕЗРАЗМЕРНУЮ ТУШУ В ПОИСКАХ МЕСТА, КУДА МОЖНО ВОНЗИТЬ СВОЙ МЕЧ, ОБЕЗДВИЖИВАЯ КАЗАВШЕГОСЯ НЕСОКРУШИМЫМ ВРАГА.

ЧТО ЭТО?

ИМЯ, СЕСТРА, СКАЖИТЕ ИМЯ!

Касательно официального названия игры для европейского рынка ясности пока нет. Представители Sony Computer Entertainment Europe попросили нас не использовать названия Nico и Ico 2, пообещав в скором времени сообщить, под каким именем проект будет продвигаться на территории Европы. Пока мы используем японское название Wanda to Kyozou («Ванда и колосс»), и совершенно не исключено, что на Западе игра будет именоваться Wanda and the Colossus.



Легкая угловатость игровых моделей – дизайнерский замысел.



Промежуточный набросок внешнего вида протагониста. Рога уже пропали.

ОБЪЕЗЖАЯ ЦИКЛОПА

Рассказывая об игре, Уэда и Кайдо обрисовали суть игрового процесса буквально несколькими словами: надо добраться до колосса, отыскать его слабое место и поразить великана. Все остальное – нюансы. Зато какие нюансы! Часто перед схваткой гиганта приходится преследовать верхом на коне (враг едва виднеется на горизонте, вскоре вырастая в фигуру, заслоняющую небо!), а когда тот обнаруживает ваше присутствие – уворачиваться от сокрушительных атак. Само исполинское тело становится объектом исследования – герой может запрыгнуть на ногу великана, уцепиться и облазать, вскарабкиваясь на уступы и складки кожи, подтягиваясь, местами переходя на бег, всю безразмерную тушу в поисках места, куда можно вонзить свой меч, обездвиживая казавшегося несокрушимым врага. «Монстры фактически являются частями уровней, поэтому проработка рельефа их тел стала для нас продолжением дизайна локаций», – объяснил Кайдо-сан. «Вы спешиваетесь, бежите по полю, вскакиваете на ударившийся о землю меч чудовища – и продолжаете бег прямо по каменному лезвию, по громадной руке, готовясь запрыгнуть на его плечо». На поросшее вековыми деревьями плечо. Такого в видеоиграх еще не было.

ЦЕЛЕСООБРАЗНОСТЬ УСЛОВНОСТЕЙ

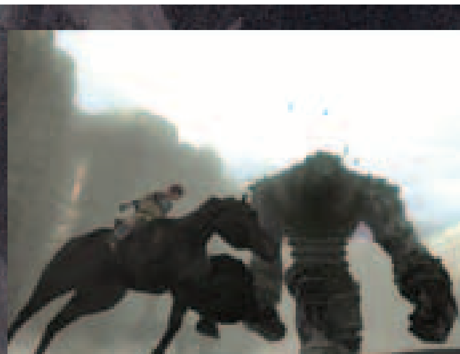
Монстры, естественно, пытаются сбросить назойливого преследователя, сбить руками и крыльями, раздавить – вынуждая геймера мгновенно реагировать на постоянно меняющиеся условия игры, использовать динамику среды в свою пользу. Создатели пока не определились, выводить ли на экран какие-то индикаторы, которые указывали бы опасные районы и уязвимые точки колоссов: «Они появятся в том случае, если окажется, что без такого рода подсказок нельзя обойтись». Учитывая кардинально изменившуюся механику игры, камера стала куда более подвижной, нежели в Ico. Даже в тех местах, где она просто следует за несущимся на спине Агро всадником, заметны покачивания и наклоны, оживляющие игровую картинку, – что уж говорить о схватках, где камера неизменно выхватывает наиболее полезный и одновременно впечатляющий ракурс!

КОЛОССАЛЬ!

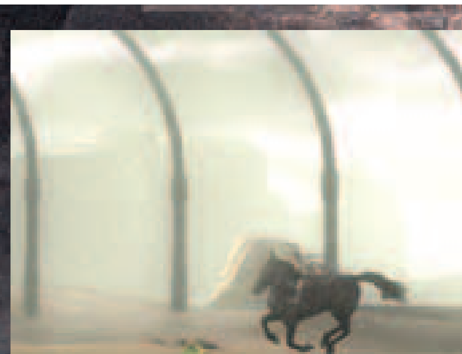
Пожалуй, единственное, чего не хватало на презентации в небольшом конференц-зале отеля «Манхэттен» в Макухари, – это играбельной версии проекта. По мнению продюсера, проект все еще находится на той стадии разработки, когда показ демо может стать преждевременным: команда должна окончательно отработать систему взаимодействия объектов, дошлифовать анимацию и отдельные текстурные группы. Судя по увиденному нами в трейлере, Кайдо-сан перестраховывается – Wanda to Kyozou уже сейчас выглядит изумительно красиво, естественно и вместе с тем фантастично. Не будем ничего загадывать относительно коммерческой судьбы проекта. Просто приготовимся наслаждаться. ■



Фэны Ico почувствуют себя здесь как дома.



Колосс на глиняных ногах? Это предстоит проверить!



Куда несешься ты, дай ответ? Не дает ответа.


SAMSUNG
10 ЛЕТ
в России
X-RING
INCORPORATED
Мы предлагаем
нашим клиентам
только
самое лучшее
SAMSUNG
Системные
решения
www.x-ring.ru
www.x-tool.ru
Компьютеры и серверы X-Ring
для корпоративных пользователей
с супертонкими мониторами
SyncMaster 173P, 710V, 193P, 910M
обеспечивают исключительное качество изображения.

JADE EMPIRE

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

ЛОКАЦИИ И БЭКГРАУНДЫ

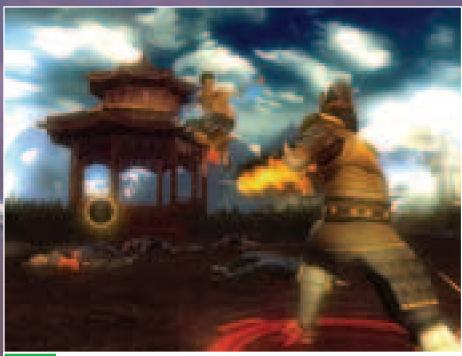
Одной из самых впечатляющих локаций в игре будет Дворец Императора. Это огромный, величественный летающий город, который расположен точно в «астрологическом центре» страны. В нем находятся источники воды, сотворенные когда-то императором; именно они и стали спасением от засухи, оросив пахотные поля и насытив реки. Другая интересная локация – небольшой городок со школой единоборств; там, собственно, и начинается игра. Рядом с ним расположены развалины древних поселений – одних из первых в Империи. А Земля Священных духов смоделирована по образу и подобию Тибета. Снег и туман встретят там героя…



■ **ПЛАТФОРМА:** Xbox ■ **ЖАНР:** action/RPG
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Microsoft ■ **РАЗРАБОТЧИК:** BioWare
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 31 декабря 2004 года

http://www.bioware.com

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?


Игра будет сильно напоминать о фильмах вроде «Герой» или «Крадущийся тигр».


Отличный дизайн героев может привлечь даже консольщиков, предпочитающих японские RPG.


«Не в размерах счастье» – эту простую истину давно усвоили все фанаты героической фэнтези.

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Возможно, Microsoft и не удалось привлечь на свою сторону японских разработчиков RPG, однако ее платформа потихоньку начинает обзаводиться ролевыми играми собственного уникального направления. Проекты вроде Fable, Sudeki, Star Wars: Knights of the Old Republic и Jade Empire символизируют собой компромисс между восточной и западной ветвями жанра, уместный и на PC, но идеально подходящий именно для Xbox.

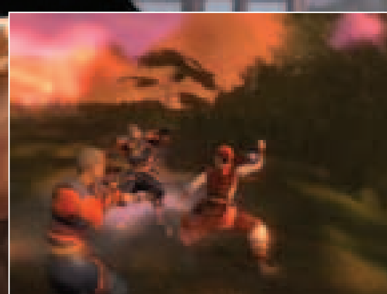
ВОСТОЧНЫЙ ЭКСПРЕСС

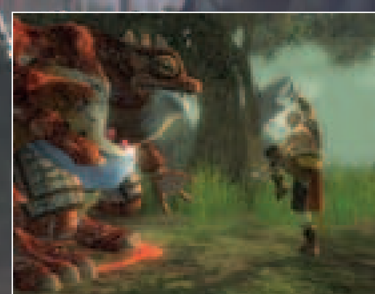
Компанию BioWare стоило бы назвать североамериканским аналогом Square Enix. Именно она ответственна за создание таких знаменитых RPG, как Baldur's Gate и Neverwinter Nights, до консолей добравшихся лишь после трансформации в клон Diablo (речь идет о Baldur's Gate: Dark Alliance). Однако интересно, что популярность всех ролевых игр компании последних лет обеспечивалась не только качественным геймплеем, но и стоящей за проектами культовой лицензией, будь то Forgotten Realms или же Star Wars. Лишь в Jade Empire будет продемонстрирован потенциал разработчиков как творцов новых игровых миров. И, судя по всему, фиаско им не грозит.

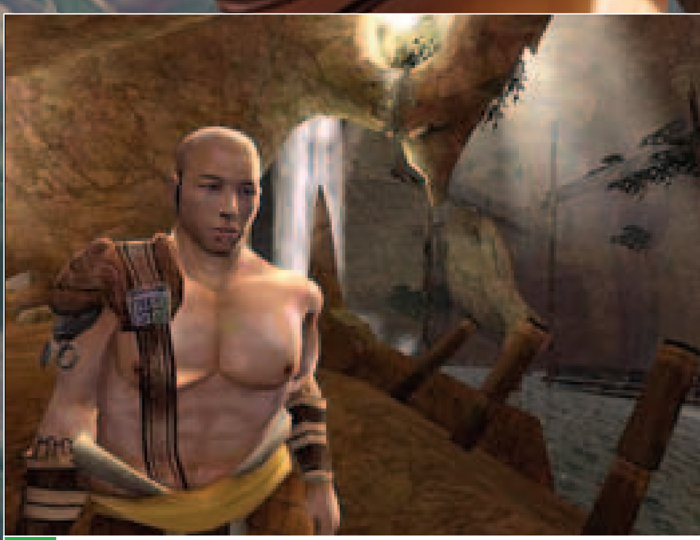
Jade Empire перенесет геймеров в альтернативный древний Китай. В Срединную империю, какой она могла бы быть, окажись все легенды о ней верными. Здесь великие герои вершат историю, мудрые маги способны уничтожать целые армии, призраки и демоны грозят мирным жителям, а кажущаяся незыблемой вертикаль власти готова сбросить со своей вершины правителя – в случае, если нужные люди окажутся в нужном месте в нужное время. Разработчики заявля-

ДАЙТЕ МНЕ СЮЖЕТ, ПОЖАЛУЙСТА

Пожалуй, самым главным конкурентом Jade Empire представляется Fable. Однако у детища Питера Молине есть немало особенностей, позволяющих ему уйти от прямого сравнения характеристик обеих игр. Впрочем, и так ясно, что система боя в Jade Empire куда разнообразнее и интереснее. И та, и другая RPG имеют нелинейный сюжет, но в Fable о какой-то единой истории вообще говорить сложно, в то время как сценаристы Jade Empire вряд ли подведут поклонников жанра. Конечно, в Fable можно развивать персонажа как душе угодно, но есть некая грань, за которой свобода действий уже оказывается излишней. Впрочем, на вкус и цвет товарищей нет.






Впечатляющая мускулатура – не результат тренировок, а подарок дизайнеров. Во всяком случае, никакого «взросления персонажей» а-ля Fable нам не обещали.


Специально для схваток с несколькими противниками можно временно включить режим «свободного боя», когда не выделяется текущий основной враг.

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

ют, что их выбор сеттинга неслучаен. Западноевропейская фэнтези с рыцарями, замками и драконами все-таки уже поднадоела геймерам, восточная же представляет собой огромное поле, лишь небольшой кусочек которого «окучен» создателями видеоигр (прежде всего Koei). Драконы, между прочим, в Jade Empire будут, но совсем другие, нежели в каком-нибудь Might & Magic.

Опасаться того, что мы получим все тот же Star Wars: Knights of the Old Republic, но с китайцами вместо дроидов, не стоит. Разработчики очень ответственно подошли к сбору материала для проекта. Например, боевая система создана полностью с нуля, причем вдохновение черпалось из лучших образцов гонконгских боевиков, к примеру – «Крадущегося тигра, затаившегося дракона». Впервые в истории BioWare игра целиком создается с применением технологии motion capture, причем для оцифровки движений героев были приглашены мастера единоборств из материкового Китая. Туда же разработчики не раз совершали вояж – чтобы проникнуться масштабами Великой Китайской стены и красотой Запретного города. Ознакомились они и с эпосом Romance of the Three Kingdoms. Понятно, что в результате Jade Empire все равно будет выглядеть местами не вполне достоверно с точки зрения тех же китайцев, однако мы вряд ли это заметим. Тем более что сюжет, как ни крути, подошел бы для любого фэнтезийного мира. В начале игры страна процветает; все уже забыли об ужасной засухе, долгое время терзавшей ее земли. Император покончил с ней с помощью сильнейшей магии. Казалось бы, раз и навсегда. Но однажды до главного героя дошли слухи о том, что призраки повадились нападать на жителей окрестных деревень. Опасность подбирается все ближе и ближе, и в результате вам поручается выяснить, кто же на самом деле стоит за атаками. Так и начинается Jade Empire.

СТИЛЬ СОННОГО ЖУРНАЛИСТА

Уникальной по меркам RPG обещает стать система боя. Основная идея заключается том, что все приемы и заклинания героев распределены по стилям, между которыми можно переключаться. В один такой стиль может входить до семи видов действий, объединенных по какому-то общему признаку (например, те, что используют определенный класс холодного оружия). У каждого есть свои достоинства и недостатки, так что в бою придется часто переключаться между ними. Стили, в свою очередь, подразделяются на три категории: единоборства, магия и оружие. Внутри каждой есть те, что лучше подходят для быстрых, но слабых атак, либо же мощных, но медленных. Встречаются и сугубо «оборонительные». К примеру, вам дозволят использовать классический китайский одноручный меч (Broadsword). Это универсальное оружие подойдет для самых разных поединков. Напротив, более ориги-

ПОСЛЕДОВАТЕЛИ

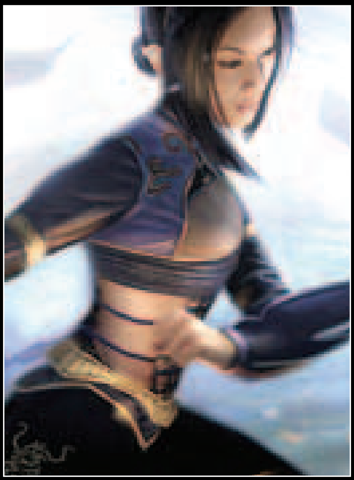
Помимо обычных NPC, в Jade Empire есть и люди, которые готовы лично поучаствовать в решении судеб Империи. Некоторые окажутся вашими врагами, другие – сторонниками. Последним можно выдавать особые миссии, рассылая их во все уголки страны. При этом надо учитывать самые характеристики человека, ведь для одной задачи подойдет прирожденный дипломат, для другой – храбрый воин. Вся эта система, кстати, уже была реализована в приставочных RPG – в рамках одной из мини-игр последних Breath of Fire.



Китайские драконы – не чета западноевропейским. Они больше похожи на змей, чем на подросших ящериц с крыльями.



Стоит ли удивляться тому, что одна из героинь Jade Empire здорово напомнила мне Jade из Beyond Good & Evil? Хорошо еще, что не из Mortal Kombat...



КАКИМ ОН БУДЕТ, ПРОТАГОНИСТ?

Несмотря на то, что в Jade Empire вроде бы присутствует семь разных персонажей, вам доведется отыгрывать роль лишь одного, изначально выбранного. Разработчики предполагают, что, пройдя игру однажды, геймер захочет вернуться к ней снова. Обеспечить высокий уровень replayability должно не только разнообразие героев (а от их личностей зависит в некоторой степени набор квестов) и боевых стилей, но и возможность выбора между добром и злом. Последнее сильно влияет на отношение к вам NPC – в меру их собственных представлений о том, что такое хорошо и что такое плохо. К примеру, некоторые мастера боевых искусств не захотят обучать идеологических противников. Основных характеристик у героев три – Mind, Body и Spirit, они определяют еще три дополнительных. От Mind зависит Focus, в свою очередь дающая возможность использовать местный аналог Bullet time. Spirit определяют Chi – своего рода ману, а Body – количество хит-пойнтов. От характеристик героев зависит и развитие внутриигровых диалогов. Например, высокий Mind позволит заговорить собеседнику зубы, а Body – запугать его угрозами. Хотя в начале игры генерировать персонажей «с нуля» нельзя, базовые характеристики готовых героев можно подправить по своему усмотрению. Все-таки это «ненастоящая» консольная RPG.

www.asus.ru

ASUS®
HEART OF TECHNOLOGY



ПИРИТ Тел: (095) 974-3210 www.pirit.ru

OLDI Тел: (095) 105-0700 www.oldi.ru

OCS Тел: (095) 995-2575 www.ocs.ru

JUPITER Тел: (095) 708-2259 Факс: (095) 708-2094

citilink Тел: (095) 745-2999 www.citilink.ru

концерн БЕЛЫЙ ВЕТЕР Тел: (095) 269-1776 www.disti.ru

LIZARD Тел: (095) 799-5398 www.lizard.ru

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

САМАЯ МОЩНАЯ КОНСОЛЬ?

Для Jade Empire подготовлен новый графический движок, так что игра должна выглядеть еще более впечатляюще, чем Star Wars: Knights of the Old Republic. Улучшена работа с освещением, реалистично смоделирована одежда, количество полигонов, отведенных на персонажей, возросло втрое (!), построена точная система распознавания столкновений – это очень важно для правильного отображения поединков с применением восточных единоборств. Для всех озвученных диалогов имеется синхронизация голоса и движений губ. Впрочем, это уже не заслуга BioWare, а лишь следствие того, что игра изначально создается для англоязычной аудитории.

ИЗРЕДКА ВСТРЕЧАЮТСЯ СВОЕГО РОДА КОНТЕКСТНО-ЗАВИСИМЫЕ НАБОРЫ ПРИЕМОВ. НАХОДЯСЬ В БАРЕ, ГЕРОЙ МОЖЕТ СХВАТИТЬ БЛИЖАЙШИЙ СТУЛ И ЗАДЕЙСТВОВАТЬ АРСЕНАЛ СТИЛЯ BARSTOOL!



Это чудовище, похожее на жабу, – не злобный монстр, а один из основных персонажей игры. Загляните на http://www.bioware.com.

нальный меч-с-восемью-кольцами (Eight-Ring Sword) нужно держать обеими руками, а создавался он прежде всего для боя против тяжелой конницы. Что касается магических стилей, то среди них есть и классические – вроде Fire, позволяющего метать файерболлы, и менее традиционные – например, Dirty Fighting, который включает в себя ослепление врагов. Стили трансформации необходимы для того, чтобы «ловить» призраков погибших соперников и затем превращаться в их подобие. Наконец, изредка встречаются своего рода контекстно-зависимые наборы приемов. Находясь в баре, герой может схватить ближайший стул и задействовать арсенал стиля Barstool! Эффектно, не так ли?

Каждый из персонажей теоретически может изучить все 30 предложенных стилей, однако никто вас не заставляет это делать. Можно стать профессионалом по нескольким, либо нахвататься по верхам то здесь, то там. Высокоуровневые навыки, однако, являются самыми полезными – кому не хочется призвать себе на помощь огненного дракона? У каждого из стилей есть свой уровень развития, соответственно, для его увеличения нужно расходовать специальные очки опыта именно на те навыки, которые вы считаете необходимыми.

Управление в игре во многом будет похоже на то, к чему привыкли поклонники 3D-файтингов или beat'em up. Вы можете выбрать себе одного из соперников, «нацелиться на него», а затем камера автоматически будет следить за ним. Останется только наносить удары в рамках выбранного стиля! При этом в любой момент можно нажать на паузу, чтобы поменять его. Такой схемы управления будет достаточно практически во всех случаях, однако BioWare предложит геймерам и альтернативную – без самонаведения на конкретного противника. Это полезно в случаях, когда враги наседают со всех сторон, либо когда хочется нанести удар по совершенно нейтральному объекту. Герои могут быстро переключаться между четырьмя стилями, выстраивая связки из принципиально разных ударов. Например, начать с парализующей атаки, а закончить мощным медленным ударом меча. Непривычно для RPG, верно?

МОМЕНТ ИСТИНЫ

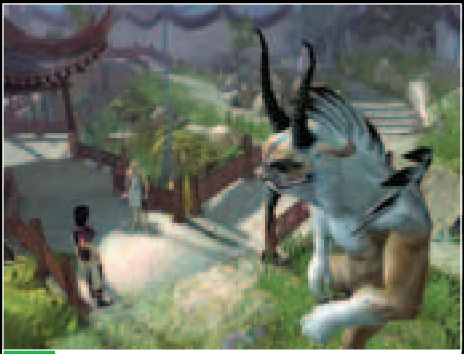
От успеха или же провала Jade Empire зависят не только доходы BioWare, но и дальнейшая судьба жанра action/RPG, сплава динамичного боевика и продуманной ролевой игры. Подобных проектов до сих пор выходило немало, но лишь в Jade Empire оба аспекта не мешают друг другу и реализованы полноценно. Окончательный отказ от «пошагового прошлого» может сыграть с BioWare злую шутку – заядлым ролевикам чаще всего не по душе такие эксперименты, а поклонникам beat' em up не очень-то нужны элементы PC RPG в таких количествах. В случае же успеха игры на рынке могут появиться новые Xbox-style RPG, пытающиеся догнать и перегнать великолепную четверку, в первую очередь – ту же Jade Empire. Такое развитие событий всем геймерам на руку, согласитесь. ■

ДОЛОЙ РАЗДЕЛЕНИЕ ТРУДА!

В BioWare принято, чтобы каждый член команды принимал посильное участие в создании мира игры и ее сюжета. Программисты критикуют скетчи художников, а те, в свою очередь, предлагают наработки для сценария. Каждая идея рассматривается самым серьезным образом, а креативность сотрудников – даже не по их профилю – поощряется. Задачей продюсеров (Рэй Музыка и Грег Зещук) было создание правильной атмосферы, когда команда работает как единое целое, и ни одно потенциально ценное предложение не оказывается выброшенным в мусорную корзину. Результат? Великолепные игры вроде того же Star Wars: Knights of the Old Republic.



Помимо восточных единоборств, в вашем арсенале будет и классическая магия.



Качество графики не поражает воображение, но похвалить игру за него все же стоит.



Китайский антураж призван выделить Jade Empire на фоне конкурентов.



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
Машина - это не движок, пушка, колеса, броня.
Машина - это Свобода.
КОЙОТЫ
ФАНТАСТИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ С РОЛЕВЫМИ ЭЛЕМЕНТАМИ
• 29 мисий, насыщенных событиями
• 30 эпизодов комикса
• 46 типов адских орудий
• 7 героев с РПГ характеристиками
• Американские постъядерные пейзажи
ARISE
NIVAL INTERACTIVE
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены
© 2004 Компания «ARISE». Все права защищены
© 2004 Nival Interactive. Данный продукт содержит программные технологии компании Nival Interactive
Nival и логотип Nival являются торговыми знаками компании Nival Interactive. Все права защищены

BATTLEFIELD 2

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

РОМАН «SHAD» ЕПИШИН
shad@gameland.ru

Вам никогда не казалось, что Battlefield 1942 здорово смахивает на металлическую болванку? Этакий иридиевый стержень метровой длины. Нет, сие есть не письмо пациента психиатрической лечебницы Фрейда и Ка, а вполне здоровая аналогия трезво мыслящего человека. Вышеупомянутая чушка хранится в парижской палате мер и весов и во всем мире считается эталоном метра. Battlefield 1942 впору класть на соседнюю полку, ведь бессмертное детище Digital Illusions служит для всех образцом правильного многопользовательского экшна. После громоподобного триумфа проекта эксплуатация его идей пошла полным ходом. Перечислять совершенные и еще только предпринимаемые попытки повторить его успех бессмысленно, никакого места не хватит. Отметим лишь, что лучезарная слава Battlefield 1942 и сонма модов к нему докатилась даже до одной далекой-далекой галактики, где тут же были организованы собственные многопользовательские побоища. А это ли не истинная известность?

ЭТНИЧЕСКИЕ ЧИСТКИ

Сейчас бы ответственным за разработку серии сотрудникам Digital Illusions по-тихому свалить на Канары к южным красавицам и рекам прохладительных (и горячительных) напитков. Станок по производству модов, поддерживаемый парой-тройкой работников, и народный энтузиазм запросто превратили бы игру в сериал почище The Sims, обеспечивающий создателям безбедную старость. Но то ли создателей поразил неизлечимый вирус трудоголизма, то ли на Канарских островах не сезон... Так или иначе, компания уже который месяц не покладая рук вытачивает новый шедевр – Battlefield 2.

Поскольку правилом хорошего тона считается выпускать игры на злобу дня, вторая часть оставляет за бортом события сороковых годов двадцатого столетия. Вслед за оперативниками Joint Operations: Typhoon Rising мы отправляемся крестовым походом на Восток, искоренять мировой терроризм, ликвидировать ущемление женских прав и уничтожать институт многоженства. А под крыльями истребителей и на гусеницах танков несем сексуальную революцию, гамбургеры, кока-колу и идеалы демократии. В общем, если кто не понял, в Battlefield 2 на данный момент представлено два лагеря: Соединенные Штаты Америки и Средневосточная Коалиция (Middle-East Coalition, MEC для краткости). С тем же успехом за место под Солнцем могли бы отчаянно сражаться, скажем, орки и саблезубые мыши. Стороны конфликта на самом деле ничего не значат и служат лишь для разделения на две группы доступного оружия и техники. Если гордые обладатели звезд-

ОТКУДА У СИКВЕЛА НОГИ РАСТУТ?

Идея крупномасштабной сетевой войны на Среднем Востоке возникла не вдруг. В конце концов, вдруг только кошки родятся, а появлению первых слухов о сиквеле предшествовал релиз сногсшибательного add-on'а Desert Combat. Действие игры, подчиненное правилам Battlefield 1942, разворачивалось на Среднем Востоке в наши дни. Искрометное дополнение взрастила не Digital Illusions, а куда менее известная, но ничуть не менее талантливая Trauma Studios. Собственно, творение последней как раз и показало, насколько хорошо приживаются идеи классического Battlefield 1942 на песчаной восточной почве. Вскоре после выхода этого add-on'а Digital Illusions сделала Trauma Studios предложение из числа тех, от которых невозможно отказаться. Студия была с потрохами куплена, и теперь ее коллектив трудится в рамках Digital Illusions, горя не знает и помышляет о расширении штатов. В ближайшее время численность команды возрастет с 9 до 20 человек. Кстати, новый набор бывшая Trauma объявила неслучайно. Трудясь над сиквелом, «траумовцы» параллельно разрабатывают некую самостоятельную игру на базе технологий Battlefield 2.





■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** FPS
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Digital Illusions
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** более 100 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** весна 2005 года

http://www.eagames.com/redesign/games/pccd/bf2/home.jsp





Красивая правдоподобная трава является своеобразным знаком качества. Второму «баттлфилду» в этом отношении стыдиться нечего.

но-полосатого флага раскатывают на джипах «Хамви», танках «Абрамс», а летают на вертолетах «Апач», «Блэкхоук» и истребителях «F-16», то жители Востока отдают предпочтение купленным у Советского Союза «динозаврам» Т-90 и проверенным временем МиГ'ам. Всего Digital Illusions обещает спустить с конвейера 30 ездящих, летающих и водоплавающих транспортных средств.

А вот сюжетная сторона конфликта защитников песчаного отечества и англоговорящих интервентов на данный момент видится совершенно атрофированной. Мало того, что об осмысленной кампании умалчивает официальный сайт, так даже на прямой вопрос об однопользовательской игре разработчики отвечают абстрактными рассуждениями на тему AI. Нет, мы, разумеется, всецело приветствуем интеллектуальный рост ботов, однако толика смысла в такой жаркой войне пошла бы проекту на пользу. Впрочем, в сюжетном вопросе оста-

BATTLEFIELD С ПОПКОРНОМ

Испокон веков народ требует хлеба и зрелищ. Разработчики прекрасно отдают себе отчет в том, что визуально проект получается выдающимся, поэтому рассчитывают привлечь к нему не только игроков, но и простых зрителей. В Battlefield 2 будет реализовано собственное «телевидение» – Battlefield TV. Система позволит записывать матчи, а затем просматривать их, свободно контролируя камеру и скорость воспроизведения. Причем из-за особенности технологии размер одного ролика вряд ли превысит какой-то жалкий мегабайт, так что кинохроники с передовой смогут свободно кочевать по просторам Сети.





Не в меру оптимистичные журналисты уже успели провести параллели между графическим исполнением Battlefield 2 и Half-Life 2. На самом деле первому до второго, как до Луны в известной позе, но сравнение разработчикам льстит.

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?





Вот смотрю я на скриншоты и думаю, останется ли здесь место «царице полей»? Разработчики как-то помалкивают об игровом балансе, а большинство картинок тем временем являет нам лишь воздушные и танковые бои.

СЛЕПКИ С BATTLEFIELD

Вдохновленные успехом Battlefield 1942, большие и малые студии принялись придумывать свои вариации на заданную тему. Более остальных преуспели NovaLogic и Pandemic Studios. Привыкшая к виртуальной антитеррористической борьбе NovaLogic местом действия Joint Operations: Typhoon Rising также избрала ненавистный американцам Восток. Зато Pandemic при финансовой поддержке LucasArts вообще оставила старушку-Землю в покое и унеслась в неведомые дали космических глубин. Ее Star Wars: Battlefront, по сути, является наглым клоном шедевра Digital Illusions. Он просто переносит Battlefield 1942 во вселенную Star Wars. Вот только классический Battlefield с участием Империи, Повстанцев, Республики и Торговой Федерации заставляет забыть о всякой вторичности, вынуждает просто играть и наслаждаться процессом.



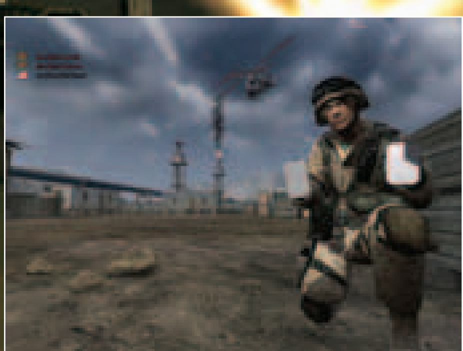
ется одна неизвестная переменная – китайцы. В то время как предъявленная прессе преальфа-версия игры действительно содержала лишь два вышеназванных лагеря, сайт проекта прямым текстом обещает наличие третьей стороны. Какие интересы привели на Средний Восток производителей одноразовых тапочек, неизвестно до сих пор.

ОТ КАЖДОГО ПО СПОСОБНОСТЯМ

Однако все мысли о причинах и последствиях конфликта пропадают, как только Battlefield 2 приоткрывает ворота мультиплеера. Digital Illusions, кажется, совершила невозможное – еще более преумножила динамику и насыщенность оригинального Battlefield 1942. Какими бы масштабными ни казались нам сражения ранее, их и сравнить нельзя с брутальными баталиями на полях сиквела. Проект поддерживает участие в одном матче сотен игроков и старательно находит занятие каждому из них.

Как и в оригинале, нам дозволено выбирать не только сторону в борьбе, но и класс собственного персонажа. Представлены Штурмовик, Снайпер, Особый Оперативник, Инженер и Противотанковый Пехотинец (да простят мне уважаемые читатели вольный перевод наименования «anti-tank unit»). С первой парой все кристально ясно, благо они и в Battlefield 1942 были, подробностей о третьем специалисте разработчики еще не раскрыли (хотя есть подозрение, что это переименованный медик), а вот на последних двух можно посмотреть более пристально.

Противотанковый пехотинец, как несложно догадаться, ориентирован на борьбу с тяжелой техникой. Благо дефицитом броневиков и гусеничных монстров проект не страдает. Подобного класса вояк мы совсем недавно наблюдали в Star Wars: Battlefront, а еще ранее в оригинальном «баттлфилде», однако там они представляли собой простых бойцов с большими базуками. В Battlefield 2 дела обстоят куда поэтичнее. Противотанковая пехота не кидается под гусеницы



Боец или развлекается солнечными зайчиками, или поджидает врага с дефибрилятором.



Интерактивность не только повлияла на геймплей, но и оживила атмосферу войны.



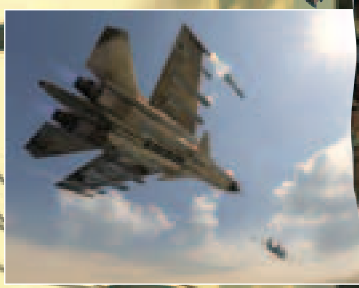
Будет в игре и гражданская техника, вроде обычных транспортных грузовиков.


Третий Рейх не стал тысячелетним по трем причинам:
1) Красная армия; 2) Второй фронт; 3) Боец Степан
Mortyr
FOREVER
Узнай все подробности о бескомпромиссной войне Степана с гитлеризмом
в новом антифашистском шутере Mortyr II!
© 2004 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены.
© 2004 «Mirage Interactive LLC». All rights reserved.
www.russobit-m.ru. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59,
а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/
MIRAGE
INTERACTIVE
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU









ПОД КРЫЛЬЯМИ ИСТРЕБИТЕЛЕЙ И НА ГУСЕНИЦАХ ТАНКОВ НЕСЕМ СЕКСУАЛЬНУЮ РЕВОЛЮЦИЮ, ГАМБУРГЕРЫ, КОКА-КОЛУ И ИДЕАЛЫ ДЕМОКРАТИИ.

бронированных монстров со связками гранат. Напротив, она преспокойно отсиживается в уютных окопах, вылавливая тяжелые машины неприметным лазерным лучом. То есть, неприметен луч обычному глазу, а вот чувствительная аппаратура союзных самолетов мгновенно выхватывает из толпы указанную цель и отрабатывает ее букетом ракет «воздух – земля». Эффект, по словам очевидцев, потрясающий: огонь, клубы дыма, фонтаны обломков...

ЛОМАТЬ – НЕ СТРОИТЬ!

После таких огненных бурь окружение значительно меняется, ибо новый движок проповедует максимальную интерактивность всего и вся. Например, мосты теперь можно разрушить парой умело установленных зарядов. И здесь на сцене, под барабанную дробь и гром аплодисментов, появляются те самые инженеры. «Сумел сломать, умей построить», – их профессиональный девиз. Ребята прытко восстанавливают мосты и дороги, открывая доселе неведомый пласт игрового процесса в командных многопользовательских экшнах.

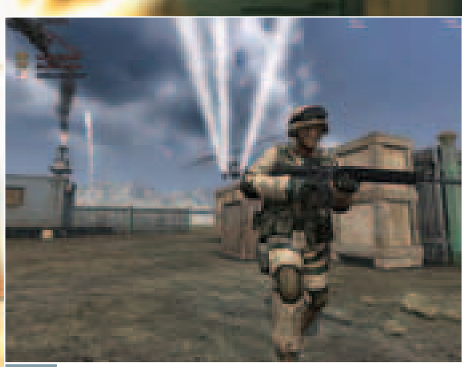
А еще новый движок оснащен знаменитой физической системой Havok. Улучшенной, между прочим, собственными наработками программистов Digital Illusions. Человечки весело разбрасываются взрывами и подчиняются в полете всем необходимым законам физики, равно как многочисленные осколки и ошметки, поднимаемые взрывной волной.

МЕЧТЫ СБЫВАЮТСЯ

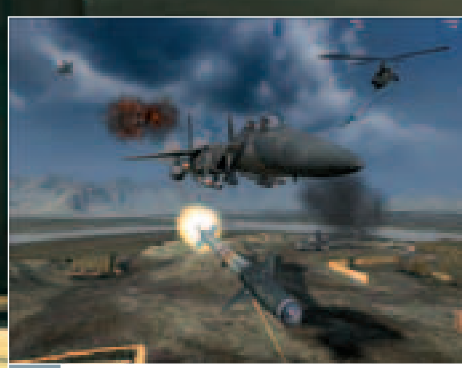
Действуя по принципу «каждое усилие должно быть вознаграждено», разработчики ввели систему бонусов. Особо рьяные вояки смогут карабкаться вверх по карьерной лестнице, начав у ее подножия рядовыми салагами и завершив многотрудный путь иссеченными шрамами генералами. Попутно открываются новые виды оружия, призовые раскраски техники и прочие приятные мелочи.

Генеральские погоны пришпиливаются отнюдь не для красоты мундира. В планах студии числится загадочный игровой режим Commander Mode, сулящий нам доселе неведомую миру Battlefield роскошь – власть! Пока не ясно, каким образом мистический «коммандер» будет руководить другими игроками, но если нам преподнесут нечто схожее с Savage: The Battle for Newerth...

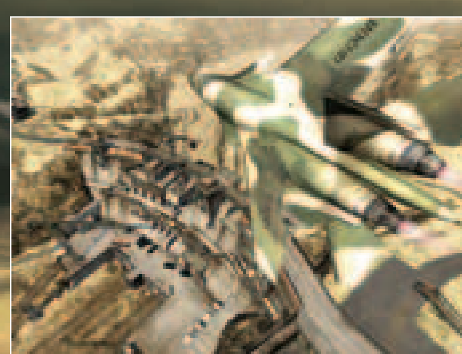
Планов у Digital Illusions громадье. Разработчики (и не без оснований на то) утверждают, что именно их трехлетнее чадо – оригинальный Battlefield – возглавляет стройные ряды многопользовательских экшнов. Battlefield 2 должен не просто укрепить уже занятые позиции, но передвинуть марку на следующий рубеж, установить новые стандарты, поднять планку качества еще выше. Впрочем, за всеми этими, несомненно достойными, целями кроется куда более простое стремление, озвученное в интервью Ларсом Густавсоном. «Мы лишь пытаемся сделать игру, в которую всегда мечтали поиграть», – заявил главный дизайнер проекта. ■



Если на хвосте висит «Апач», умение быстро бегать важнее любого оружия.



Еще одна горячая новинка – самонаводящиеся ракеты и ложные цели для уклонения от них.



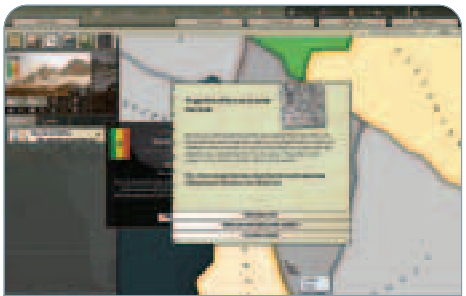
Под крылом самолета – игровая карта. Star Wars: Battlefront отдыхает.


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
Lock On
ГОРЯЧИЕ СКАЛЫ
1С
Eagle Dynamics
© 2004 Eagle Dynamics. Все права защищены.
© ЗАО «1С». Все права защищены.

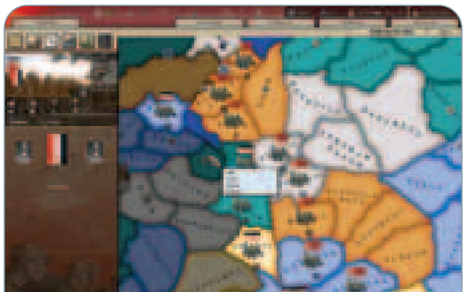


■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1C»/snowball.ru ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Paradox Entertainment ■ РАЗРАБОТЧИК: Paradox Entertainment ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8 ■ ДАТА ВЫХОДА: январь 2005 года

http://www.paradoxplaza.com



Надо принять судьбоносное решение, вступать ли в союз с Германией.



Множество встроенных фильтров позволяют оперативно оценить ситуацию в мире.



В начале войны немцы могли позволить себе столь бесцеремонное наступление на Польшу. Благодаря новому управлению армии будут сами продвигаться до указанной точки, сражаясь с неприятелем.

HEARTS OF IRON 2 (ДЕНЬ ПОБЕДЫ 2)

СТРАТЕГИЯ С БОЛЬШОЙ БУКВЫ

ИЛЬЯ «GM» ВАЙНЕР
iv@gameland.ru

Два года назад нам показали, что есть истинная стратегия. В Hearts of Iron (HoI) мы не вели в атаку полигональные армии и не разменивались на управление какими-то взводами. Ведь настоящие генералы не летают, словно бесплотный дух, над полем боя. Их удел – карта, их юниты – дивизии. Обилие возможностей, детальный микроменеджмент и наличие любых тактических тонкостей, которые мы только могли себе представить, сделали игру необычайно насыщенной. Пожалуй, даже слишком насыщенной.

БОЛЬШЕ

Поэтому при создании сиквела разработчики поставили перед собой задачу сделать HoI2 больше, полнее и, вместе с тем, проще и понятнее для игроков. Судя по бета-версии, на которую нам удалось взглянуть, с этой задачей они справились неплохо.

Размахом ошеломляет первое же меню: 4 глобальных кампании, 15 сценариев, отражающих отдельные эпизоды войны, и 8 игроков, представляющих любые из 130 имеющихся наций. Мы сможем потратить неделю на всю Вторую мировую или всего за пару часов определить исход битвы в Коралловом море.

Сделав выбор, мы окажемся перед знакомой, почти не изменившейся картой мира, разделенной на бесчисленные провинции. Каждая из них будет иметь свои фортификации, оборонные заводы, авиабазы и много чего еще, не говоря уже о размещенных в регионе войсках. Растеряться при подобном многообразии немудрено, поэтому большинство нововведений было направлено именно на облегчение управления.

ПРОЩЕ

В первую очередь это касается командования войсками. Теперь атака вовсе не подразумевает переход на вражескую территорию. Армия будет перестреливаться с врагом, дислоцирующимся в соседней провинции, и оккупирует ее только после победы. Кроме того, теперь мы можем устанавливать время начала и окончания наступления, что позволит проводить спланированные операции и отступать, лишь немного потрепав врага. Если не получается расправиться с противником одной дивизией, можно прибегнуть к новому режиму боя – «support». Тогда выбранная армия поддержит огнем соратников в соседнем секторе.

В лучшую сторону изменилось управление морскими и воздушными силами. Теперь можно дать им задание патрулировать или бомбить указанный район, и более о них не беспокоиться. Войска будут исправно следовать указанию, пока выбранная область не будет захвачена. Можно даже установить уровень потерь, достигнув которого они сами ретируются от греха подальше.

В лучших традициях RTS юниты способны еще и набирать опыт. Чем больше удачных операций проведет армия, тем выше станет ее эффективность. А при получении определенного количества очков солдатам будет присваиваться звание ветеранов. Впрочем, серия поражений сможет низвергнуть их обратно до уровня зеленых новичков.

Естественно, армии не станут выполнять свои функции без надлежащего снабжения. Им по-прежнему будут необходимы горючее и припасы, производимые в тылу. Если их доставка осуществляется по



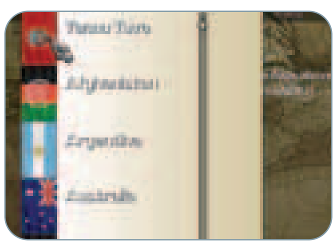
Одна иконка скрывает десятки различных дивизий.



Можно даже выбирать время суток для бомбардировки.



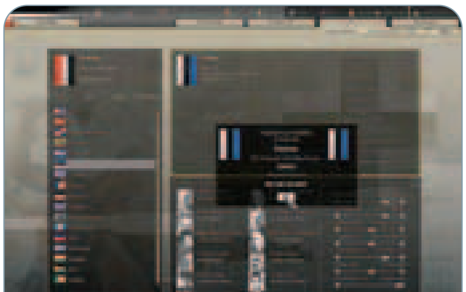
Лучше заранее наладить снабжение в регионах.



Думаю, вы и не подозревали о существовании некоторых стран.



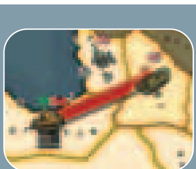
Разработке ядерного оружия будут предшествовать десятки различных исследований.



Изменить политический строй можно лишь планомерными и последовательными действиями.



Необходимый уровень производства запасов и добычи ресурсов отображается автоматически. А вот над бронетехникой, насчитывающей более сотни наименований, придется поломать голову.



Упоминать о графике в таких играх по понятным причинам не принято. Но все же не могу не отметить, что благодаря скромной анимации она стала чуточку приятнее.

суше, вам придется следить за состоянием дорог. Ведь чем оно лучше, тем больше эшелонов сможет по ним пройти. Поэтому придется оберегать все пути от авиаударов, от которых в первую очередь страдает инфраструктура. И уж само собой разумеется, что при морских перевозках не обойтись без надлежащей охраны.

ГЛУБЖЕ

Остальные ресурсы (энергия, металл, редкие материалы и золото) нужны для самого главного – создания новых армий (здесь имеется в виду, естественно, не людской ресурс, а исключительно техника). Вот почему так важно уделять наибольшее внимание тылу. Но первостепенным богатством все же остаются ученые. В нашем распоряжении всего пять групп исследователей и сотни разработок – от доктрин воздушного боя и новых винтовок до самоходной артиллерии и атомного оружия. С каждым новым открытием все острее встает вопрос о переоснащении армий, которое опять же зависит от уровня нашей инфраструктуры. Если ресурсов хватает, а заводы работают как часы, то войска будут сами по себе становиться более совершенными, а старые образцы техники автоматически модернизироваться.

Одно из важных новшеств игры – порядком растолстевшее меню дипломатии. Теперь мы можем заключать различные пакты, союзы и даже торговые соглашения. Да, отныне необязательно входить в состав «Большой тройки» (Коминтерн, Союзники и Страны оси) и можно наконец отстаивать свои политические интересы. К тому же политика в HoI2 – не пустой звук, в игру введены три государственных строя: коммунизм, фашизм и демократия. Мы можем постепенно менять идеологию страны в угоду своим интересам и при желании даже «осчастливить» Америку коммунизмом, а СССР – демократией. Правда, сделать это будет весьма непросто, ведь любой дипломатический ход должен быть в первую очередь поддержан народом.

Судя по всему, нас ждет все тот же HoI, но заметно похорошевший и отшлифованный до блеска. Как признаются разработчики, идея сиквела зародилась еще в момент релиза первой части, и у них было время учесть все недостатки и пожелания игроков. По словам главного дизайнера, они хотели не просто улучшить игру, но и наконец-то сделать ее именно такой, какой она представлялась создателям, когда была еще в зародыше. Кажется, им это удалось. ■

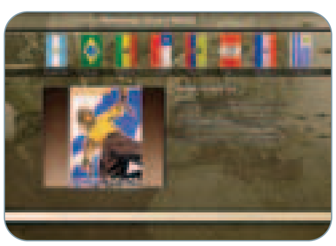
РУКАМИ ВЕЛИКИХ

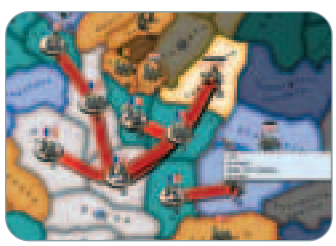
Ввиду масштаба действия нашими «солдатами» станут полководцы и политики, правители и ученые. Среди них есть как легендарные фигуры, так и малоизвестные личности. В каждой из представленных стран будут десятки министров, генералов и исследователей. Разработчики проделали колоссальную работу и воспроизвели более тысячи персонажей, обладающих уникальными характеристиками. Учитывая последние, мы сможем смещать различных чиновников, плавно изменяя политику государства. Правда, отправить на пенсию Черчилля или Гитлера все же не удастся.

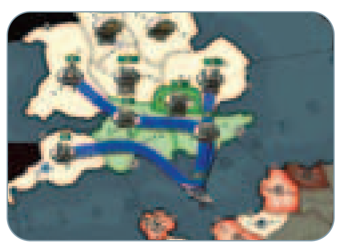












■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** RTS/RPG ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Бука»
■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** GMX ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Targem Games
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 6 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** декабрь 2004 года

http://www.targem.ru/projects/2/index.pl?lang=rus



Нежить отлично сражается, но почти не получает опыта. Да и подлечить ее нельзя.



Налеты на чужие караваны – самый верный способ добыть немного дерева или камня.



Атаковав чужой город, можно заработать немного опыта и массу проблем. Ведь сундуки с золотом нам не светят, а вот за восстановление отношений придется выложить кругленькую сумму.

МАГИЯ ВОЙНЫ: ЗНАМЕНА ТЬМЫ

НА ТЕМНОЕ ДЕЛО

ИЛЬЯ «GM» ВАЙНЕР
iv@gameland.ru

Идея скрещивания двух популярных жанров совсем не нова. Пресловутых «стратегий с элементами» хоть пруд пруди, однако удачные RTS/RPG можно пересчитать пока еще по пальцам одной руки. Но возможно, что скоро придется использовать при подсчетах и вторую конечность: add-on к отечественной «Магии войны: Тень повелителя» уже приобретает вполне реальные очертания.

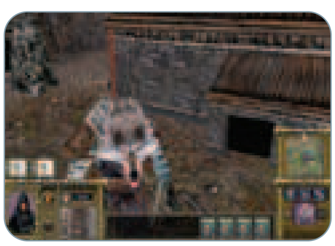
Нас ждет возвращение в прошлое, во времена, когда миром правила могущественная Гильдия Магов, избавившая всех от голода и болезней. Денмор переживал золотую эпоху. Все расы жили в согласии, и даже кровожадные орки, казалось бы, встали на праведный путь... Глядя на эдакую благодать, так и хочется сделать гадость. Примерно этим нам и предстоит заниматься в четырех новых кампаниях. Под нашим чутким руководством в мир придет зло, люди и эльфы сойдутся в очередной битве, а орки, оценив ситуацию, отвоюют свою независимость.

Три миссии, доступные в бета-версии, обернулись массой приятных сюрпризов. Развитию главперсонажа – мага – здесь отведена куда бóльшая роль, нежели раньше. Теперь нам придется прокачивать четыре главные характеристики: магическую мощь, знание магии, тактику и дипломатию. Рост каждой из них будет со временем открывать новые заклинания, умения и способности. Остальные наши подопечные также не остались внакладе, и им был добавлен еще один ранг. Достигнув уровня элиты, юниты продолжат набирать опыт и получат звание чемпионов. Кроме того, отныне опытные бойцы имеют несколько видов атак, что расширяет тактические возможности.

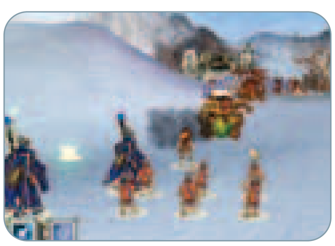
Набирать же драгоценную «экспу» станет намного проще и, что особенно важно, интереснее. На картах можно встретить NPC, выдающих полезную информацию и разнообразные задания. А правители городов более не будут ограничиваться просьбами защитить их поселения от очередных врагов. Случайные квесты генерируются по принципу «иди туда, принеси то» и перемежаются с поручениями по доставке провизии и стройматериалов. Да что там задания, теперь мы можем захватывать и разрушать некоторые населенные пункты!

Сеять хаос вообще станет обыденным занятием, ведь целая кампания обещает пройти под стук костей марширующих скелетов. Для этого в игру была введена и новая, темная, школа магии. Как вам заклинание, подчиняющее магу всю окрестную нежить, или превращение наемников в кучку зомби в некромантской машине? Местные жители вряд ли придут в восторг от подобных фокусов, и от них придется скрывать свою подлую сущность. Пряча полчища мертвецов «за углом», мы можем прикидываться «добрыми и хорошими», дружить с орками и даже нанимать в их городах войска. Словом, находок в игре хватает.

В довершение всего разработчики серьезно доработали движок, что видно даже на примере сыроватой беты. Отныне день реалистично сменяет ночь, поутру землю устилает туман, а позже может пойти дождь или снегопад. Вода готова похвастаться шейдерами и настоящими отражениями, небо – красивыми облаками, а каждая модель – двумя тысячами полигонов. Не сомневайтесь, проект будет в меру красивым и, самое главное, интересным! ■



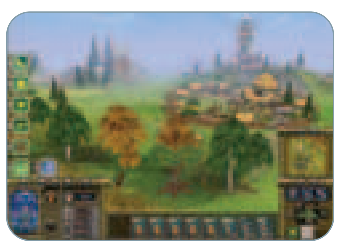
Бабушка, бабушка, а зачем тебе такие большие зубки?



Гоблин-минометчик легко заменяет мага... Прогресс.



Одному магу доступно до тридцати различных заклинаний.



Хорошо не там, где нас нет, а там, где нас никогда не будет...


спасайте ваши души
Чистильщик
Примите участие в самом отвязном конкурсе от компании "Бука" и выиграйте пневматические пистолеты, винтовки, бейсбольные биты и куски водопроводных труб!
Подробности конкурса на сайте www.buka.ru
ORION
ВИК@web
www.vikaweb.ru
Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail:
Бука

■ ПЛАТФОРМА: PC, PlayStation 2, Xbox ■ ЖАНР: tactical FPS ■ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
■ РАЗРАБОТЧИК: Gearbox ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА: 24 февраля 2005 года

http://www.brothersinarmsgame.com



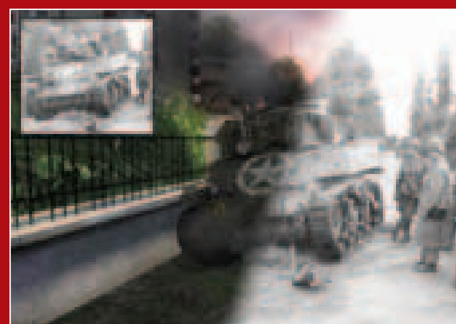
Пример интерфейса. Красный и синий цвета смотрятся не очень уместно в коричнево-зеленой палитре игры.



«Brothers in Arms находится в процессе разработки, и на текущий момент мы смоделировали лишь половину игрового мира…»







BROTHERS IN ARMS

НА ВОЙНЕ – КАК НА ВОЙНЕ

Военным консультантом в Gearbox работает полковник Джон Энтал, посвятивший армии Соединенных Штатов тридцать лет своей жизни. Когда «полковник», как его просто называют девелоперы, отслужил, он одним глазом начал приглядывать за игрой, время от времени давал советы, но настолько увлекся проектом, что устроился в Gearbox на должность «консультанта по военным и историческим вопросам». Его работа – сделать так, чтобы мир Brothers in Arms в точности соответствовал тому, что происходило на полях сражений Второй мировой.

ИГОРЬ СОНИН
sonin@gameland.ru

Побывать в Нормандии, осмотреть места сражений, перерыть отчеты из вашингтонского Национального Архива. Изучить сотни личных фотографий ветеранов Второй мировой. Исследовать материалы разведки и военные карты, по которым офицеры готовились к бою. Наблюдать, как солдаты управляются с оружием на полигоне. Записывать, как звучат выстрелы из разных винтовок, и лично опробовать все оружие на стрельбище. Познакомиться с бывшим десантником, ныне историком, и месяцами слушать его лекции. Участвовать в учениях под командованием кадрового полковника американской армии. Побывать в национальных музеях Второй мировой в США и Франции, прочитать пять сотен книг о парашютистах и высадке в Нормандии. Все это – не программа развлечений влюбленных в войну фанатиков, а будни разработчиков Brothers in Arms. Они твердо решили сделать самую реалистичную игру о Второй мировой и средств для этого не жалеют.

Команда Gearbox до сих пор занималась дополнениями да перекидывала известные тайтлы с платформы на платформу. Они работали над Half-Life: Opposing Force и Half-Life: Blue Shift, над PC-версиями Tony Hawk's Pro Skater 3 и Halo: Combat Evolved. Brothers in Arms – первое самостоятельное творение студии, два года создававшееся в атмосфере секретности. Основатель команды Ренди Питчфорд хочет, чтобы его компания сходу выдала FPS высшего качества на уровне прочих игр, к которым им случилось приложить руку.

Залог победы взвода, движущая сила наступающей армии – обычные люди. Разработчики показывают войну с точки зрения человеческих отношений и судеб. У солдат есть не только имена, фамилии и наборы каких-то характеристик. Каждый из них станет личностью, другом, братом по оружию.

История начинается с конца: герой, очнувшись после потери сознания в жарком бою, вспоминает тренировочный лагерь, десант, первые стычки до тех пор, пока действие во флэшбеках не догонит настоящее. В начале игры, после десантирования, протагонист оказывается один в тылу и, разыскивая свой взвод, постепенно знакомится с товарищами. Уровни будут построены так, что играющий прики-

СКАЖИТЕ ЛИНЕЙНОСТИ «ФИ»!

BROTHERS IN ARMS ИДЕТ ПО СТОПАМ RAINBOW SIX

Medal of Honor и Call of Duty показывают игроку не настоящую войну, но последовательность развлекательных скриптов. Brothers in Arms построена принципиально иначе. Движок способен обрабатывать огромные уровни, на которых не будет обязательного успешного маршрута. Вместо этого каждая карта – задачка (как в Rainbow Six), подойти к решению которой можно по-разному. И, конечно, никто не помешает схватить автомат и лично колотить фрицам прикладом промеж глаз.










– Нет, сэр, только не это… Виноват! Есть упереться головами в гигантский разломленный спрайтовый шлагбаум!



ИСТОРИЯ НАЧИНАЕТСЯ С КОНЦА: ГЕРОЙ, ОЧНУВШИСЬ ПОСЛЕ ПОТЕРИ СОЗНАНИЯ В ЖАРКОМ БОЮ, ВСПОМИНАЕТ ТРЕНИРОВОЧНЫЙ ЛАГЕРЬ, ДЕСАНТ, ПЕРВЫЕ СТЫЧКИ.

пит к своим соратникам и, возможно, будет поставлен перед выбором – жизнь друга или успех задания.

Мы командуем двумя отрядами по четыре человека в каждом. Солдаты действуют в соответствии со стандартными военными процедурами, причем ваши враги управляются тем же искусственным интеллектом, что и напарники. Два взвода работают по принципу «четырех f», который лежит в основе тактики пешего боя. По-нашему это звучит как «Обнаружить, Накрыть, Обойти, Сокрушить» («ОНОС»). В случае встречи с врагом солдаты должны разделиться на две группы: первая подавляет противника плотным огнем, не давая ему осмотреться или сменить позицию. Вторая тем временем заходит с тыла и уничтожает захваченного врасплох неприятеля. Той же самой тактики будут придерживаться немцы, а потому нельзя исключать ситуацию, когда два обходящих отряда столкнутся в чистом поле или не заметят друг друга и одновременно накроют связанные боем части. Простая на вид схема таит в себе бесконечное множество реализаций, ведь применяющие ее солдаты по-разному реагируют на возникшие препоны. По мере продвижения в кампании под вашим командованием появится все больше взводов пехоты. Будут даже танки. Кататься на военной технике не позволено, но управлять ей на расстоянии можно, – таким образом, танк превращается в еще один взвод, способный накрыть огнем вероятного противника.

Сохраняя дух настоящего сражения, авторы убрали характерную для FPS шкалу здоровья. У персонажей нет хитов – они погибают неожиданно, от шальных пуль. Сам герой тоже не сверхчеловек, как в Medal of Honor: Allied Assault. Оказавшись в опасной области, игрок услышит, как вокруг свистят пули, как барабанит по укрытию свинец. Если не внять предупреждению, царапнет форму, если не внять еще раз – ударит в грудь, и пиши пропало.

Оригинально отношение и к многопользовательскому режиму. Принять в нем участие смогут лишь несколько человек, зато каждому выдадут по взводу управляемых AI солдат.

Пресс-релизы расписывают Brothers in Arms как «единственный в мире тактический FPS о Второй мировой войне». Команда нацелилась не просто скрестить скриптовую жвачку Call of Duty с дышащим умным геймплеем Rainbow Six и SWAT, а изобразить жестокость и красоту войны. У Gearbox достаточно опыта, задора и амбиций, чтобы показать «виктори» всей индустрии. ■



– Сэр! Скорее сюда. Смотрите, немцы бомбят наш сортир! Сэр, надо что-то сделать! Черт, уже поздно…

ВОЕННАЯ ПРАВДА

Почему пляж Юта был взят легко, а Омаха превратилась в мясорубку? В Юте предварительная бомбардировка уничтожила больше половины укреплений противника, а из-за низкого тумана, окутавшего пляж Омаха, бомбы союзников (а потом и парашютисты) приземлились позади укреплений врага. Оборона пляжа была построена так, что пулеметные гнезда располагались чуть за побережьем, на склонах оврага. В тот день союзники попали под перекрестный огонь и потеряли больше трех тысяч человек и несколько десятков танков. Эти и многие другие правдивые истории о войне вы узнаете, только играя в Brothers in Arms.

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox ■ **ЖАНР:** action ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Midway
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Paradox Development ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ДАТА ВЫХОДА:** сентябрь 2005 года

http://www.midway.com

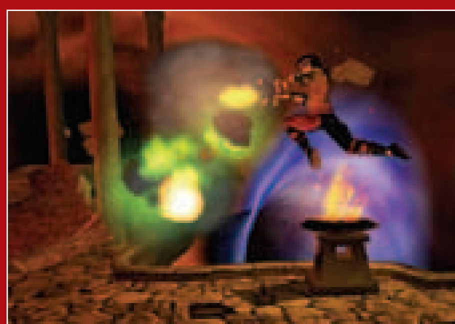


Мы в унисон надеемся, что спецэффекты и модели персонажей к релизу приобретут более пристойный вид.



Облик бойцов фактически не изменился, только на рукаве Райдена, кажется, теперь будет нашит желтый смайлик.







MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS

СОБАКА-БАРАКА

Похоже, Барака станет одним из центральных персонажей Shaolin Monks. Лысый мутант впервые появился в Mortal Kombat 2, согласно сюжету которого сородичи Бараки, воины расы таркатан, осаждали шаолиньский храм Лю Канга. Тогда Барака одного за другим поверг воинов Земли, затем одолел Шан Цунга, Кинтаро и Шао Хана. Мутанты внешнего мира подняли восстание и разгромили армию Шао Хана, и Великий Король Барака железной рукой правит вселенной. Так было бы, одержи Барака победу в MK2. На самом деле, он тогда проиграл, зато обещал вернуться.

ИГОРЬ СОНИН
zontique@gameland.ru

Японская Sega AM2 не так давно эксплуатировала героев популярнейшего Virtua Fighter 4 в экшн-адвенчуре Virtua Quest. «А мы чем хуже?» – резонно рассудил Эд Бун, отец серии Mortal Kombat. И вот Midway анонсирует Mortal Kombat: Shaolin Monks, приключенческий beat'em up в кровавой вселенной MK.

На этом творческие планы компании не заканчиваются. Президент Midway Дэвид Закер объявил, что производственных мощностей команды хватит, чтобы изготовлять по одному MK-проекту каждый год, и Shaolin Monks – первая остановка в этом расписании. Чтобы не загружать команду Буна, занятую, хочется верить, новым эпизодом полновесного MK, игру отдали калифорнийской Paradox (X-Men: Mutant Academy, Backyard Wrestling: Don't Try This at Home). Новая работа студии окажется третьей среди не-файтингов с логотипом MK. Судьба первых двух незавидна: если Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero (1997) представлял еще какой-то интерес, то Mortal Kombat Special Forces (2000) вышел душераздирающе неудачным. Предсказать небо в алмазах «Шаолиньским монахам» мы не можем, но и напраслину возводить не станем, благо до релиза почти год.

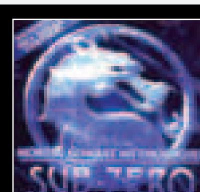
Собственно об игре известно с гулькин нос. Авторы не хотят расширять мир Mortal Kombat, наоборот, Shaolin Monks должна показать истоки сериала недавно обращенным неофитам. Среди показанных на скриншотах персонажей видны Лю Канг, Кун Лао, Милена, Саб-Зиро, Райден и даже Барака, а почти все локации созданы на основе арен из каких-либо игр сериала. Если приглядеться, можно обнаружить картинку с несколькими Бараками сразу. Что это значит? Увидим ли мы расу мутантов, к которой принадлежит Барака? Возможно.

В любом случае игровой процесс не ограничивается только рукопашными. Персонажи добираются от одной избивательной секции до следующей через платформенные элементы, разгадывая головоломки и собирая сюжет по крупицам. Все это приносит очки опыта, которые позволяют закупить новые движения и удары. В кооперативном режиме герои смогут делать групповые фаталити, ордой наваливаясь на умирающего врага. На этой возвышенной ноте источник информации об игре иссякает. Как румянятся пироги с котятами у Paradox, мы еще расскажем. ■

УПЫРЬ МЕНЯ

СРАМНАЯ ИСТОРИЯ МОРТАЛКОМБАТСКИХ BEAT'EM UP

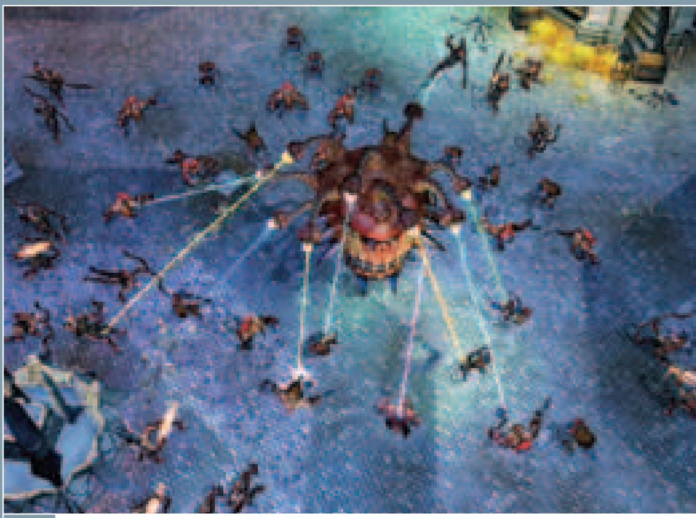
Mythologies: Sub Zero, вышедшая в 2000 году, была по сути приквелом ко всем файтинговым MK, даже самым ранним. Тогда игроки изучали биографию и характер молодого Саб-Зиро, страдая от фундаментальных проблем с управлением. Вторая игра, Special Forces, продавалась за смешные $19.99 и повествовала о Джаксе и Кано. По цене и развлечение – этот экшн по MK также оказался дешев, безыскусен и пошл.




Нравится?
Бери!
товар сертифицирован
RekamPresto
ЦИФРОВЫЕ ФОТОКАМЕРЫ
www.rekam.ru
Rekam Presto – это цифровая фотокамера, открывающая новые горизонты **визуальной эпохи**. Теперь делать снимки стало проще, а качество фотографий поднялось до невероятного уровня. **Взгляни на мир** глазами Rekam Presto.
MENU
Rekam

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS ■ ИЗДАТЕЛЬ: Atari
■ РАЗРАБОТЧИК: Liquid Entertainment ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
■ ДАТА ВЫХОДА: март 2005 года

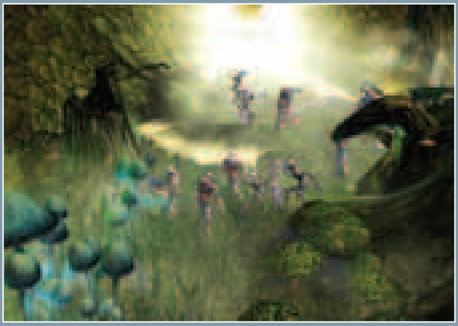
http://www.atari.com

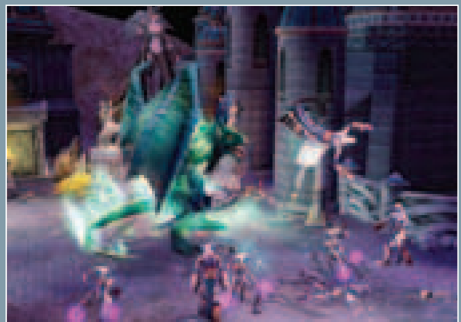


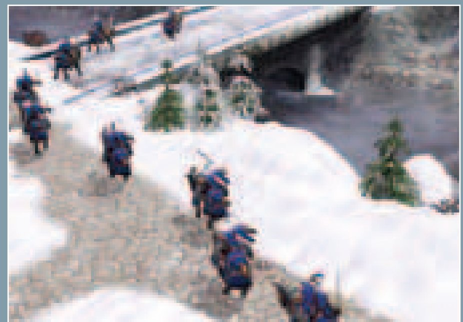
Dragonshard обещает порадовать большим разнообразием монстров. Такие как этот представляют опасность даже для внушительного отряда.



Мир действительно живой. Трава колышется на ветру, в низинах скапливается туман, а ниспадающие с гор ручьи образуют подземные озера.







DRAGONSHARD

РОМАН «SHAD» ЕПИШИН
shad@gameland.ru

Не знаю, как вы, а я регулярно вспоминаю о Liquid Entertainment после релизов Battle Realms и LotR: War of the Ring. И дело тут не в исключительности названных проектов (разбирая их по косточкам, можно обнаружить ворох недостатков), а скорее в отношении разработчиков к ним. Звучит дико, но Liquid действительно делает игры с душой, а это в наши дни дорогого стоит…

И вот компания обнародовала солидную порцию информации о своем новом детище – Dragonshard. Разработчики продолжают следовать путем скрещивания RTS и RPG, и в этом отношении Dragonshard обещает стать самым продвинутым их проектом. Шутка ли, заложить в основу геймплея классические законы и правила системы Dungeons & Dragons, обычно воплощающиеся исключительно в ролевых играх!

Нас ждет магическая вселенная Эберрона, сотворенная из трех драконов. Злой ящер «послужил материалом» для подземного царства, нейтральный стал поверхностным миром, а добрый дракон распался на миллионы волшебных чешуек, кружащихся над Эберроном. Последние являются одним из двух ресурсов игры (другой – золото, захороненное под землей), а заодно и причиной конфликта четырех рас. Время от времени на землю падают особенно большие чешуины, завладеть которыми жаждут темные эльфы, Орден Серебряного Пламени (The Order of the Silver Flame – союз людей и гномов) и два пока неизвестных народа. Каждая сторона преследует свои цели в охоте за артефактом и, разумеется, считает их самыми верными и справедливыми. При таком раскладе компромисс невозможен, так что готовьтесь к сражениям!

На этот раз Liquid отдала предпочтение боевой системе, аналогичной принципам серий Kohan и Total War, то есть управлению отрядами. Но героям отводится куда более важная, чем где бы то ни было, роль. Так, поставленные во главу отряда, эти персонажи не просто повышают атаку или защиту юнитов, но наделяют их новыми способностями. Главный RPG-козырь разработчиков – использование команд героев отдельно от рядовых бойцов. В обычном мире эта тактика бессмысленна, зато в подземном, куда смертным ход заказан… Там Dragonshard становится больше похож на Dungeon Siege или Baldur's Gate! Особенно учитывая нежное отношение разработчиков к различным прокачиваемым умениям и накоплению опыта в лучших традициях D&D.

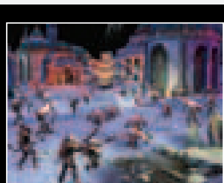
Вне всяких сомнений, нас ждет неординарный, если угодно «живой» проект. Да и красивый, между прочим. Программисты компании разработали новый движок, полностью соответствующий требованиям эпохи и не лишенный любопытных особенностей. В их числе многослойные текстуры, использование которых позволяет юнитам оставлять следы, скажем, на снегу. В снегопад отпечатки ног исчезают… Чувствую, к теме Dragonshard нам еще не раз придется вернуться! ■

AI ТОЖЕ ОШИБАЕТСЯ

Играть в Battle Realms было совсем не просто. AI постоянно шел на шаг впереди, ибо, словно бог, присутствовал везде одновременно. В Dragonshard искусственный интеллект настроен так, что способен заниматься лишь одним делом в определенном месте карты, как и человек. Соответственно, он может даже не заметить вашего тихого вторжения.

АРХИТЕКТУРНЫЙ МОМЕНТ

«ТЯП-ЛЯП И ГОТОВО» НЕ ПРОЙДЕТ

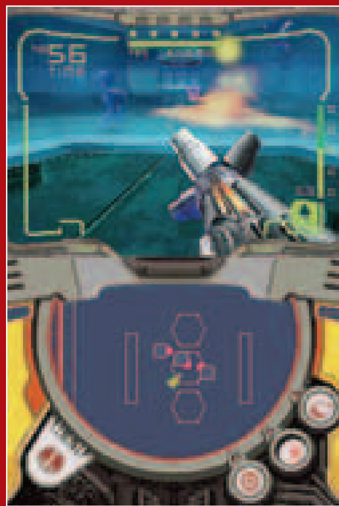


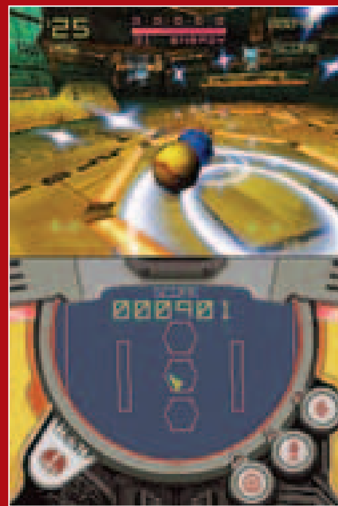
В подавляющем большинстве стратегий, где есть строительство, здания располагают либо вообще «от фонаря», либо по принципу компактности. Dragonshard – одна из немногих игр, придающих значение архитектурному планированию. Грамотно размещенные здания обеспечивают друг другу небольшие, но очень приятные бонусы. Скажем, кузница даст новобранцам из близлежащих казарм доспехи классом выше, чем у других бойцов.

■ ПЛАТФОРМА: Nintendo DS ■ ЖАНР: action
■ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo ■ РАЗРАБОТЧИК: Nintendo
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8 ■ ДАТА ВЫХОДА: январь 2005 года

http://www.nintendo.com









METROID PRIME: HUNTERS

ПРАВИЛЬНЫЙ METROID

Совсем скоро в продажу уже поступит Metroid Prime 2: Echoes – продолжение классической линейки боевиков с элементами adventure. Предыдущая часть была признана одной из лучших игр года, новая станет отличным рождественским подарком владельцам GameCube.



КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

До запуска Nintendo DS остались считанные месяцы, и действия Nintendo по продвижению своего детища становятся все более осмысленными. Так, включение в стандартную комплектацию демо-версии Metroid Prime: Hunters действительно может оказаться ключом к успеху системы.

К варианту игры, показанному на E3, пресса отнеслась скептически. В первую очередь – из-за неудобного управления: стилусом приходилось и поворачивать персонажа, и стрелять. Возникало ощущение, что разработчиком поставили жесткое условие – «нужно использовать touch screen, а как – дело десятое». Однако в свежем варианте игры обнаруживаются сразу пять различных конфигураций управления, включая и традиционные, чисто кнопочные. Есть и альтернативная схема с использованием стилуса. В этом случае действие перенесено на верхний экран, на нижнем показывается карта, куда и можно тыкать, разворачивая персонажа. Двойное нажатие заставляет Самус прыгать. По свидетельствам очевидцев, это очень похоже на управление с мышью и клавиатурой в FPS для PC. Такого на консолях не было еще никогда!

Не стоит считать Metroid Prime: Hunters облегченной версией игры с GameCube. Для портативной консоли был создан «чистый» action, без элементов adventure. Нет ни общего сюжета, ни каких-то узнаваемых фишек, появившихся только в Prime – кроме разве что схожего дизайна. И это абсолютно оправдано – ведь Hunters рассчитан в первую очередь на мультиплеер при помощи встроенного в DS беспроводного адаптера. Возникает просто чудесная для геймеров ситуация. Человек, купивший консоль в день запуска, прямо в магазине или по дороге домой сможет подключиться к битве случайных попутчиков, распаковавших свой DS и запустивших демо-версию Hunters! Не понадобится ни специально покупать игру, ни возиться с линк-кабелем. Пока Nokia медленно и без особого успеха продвигает N-Gage как наиболее удобную портативную систему для мультиплеерных игр, Nintendo готова мгновенно продемонстрировать миллионам геймеров, насколько удобнее в этом плане консоль DS.

Напротив, однопользовательский режим скорее всего окажется лишь приятным, но не самым полезным довеском к сетевому. В демо-версии и вовсе будет лишь три тренировочных уровня. В полной нас должна ждать очередная часть саги Metroid во всем ее великолепии, вот только пока не вполне ясно, как дела будут обстоять с сюжетной линией. Но опыт FPS на PC показывает, что в случае грамотной реализации мультиплеера работа сценаристов геймеров вовсе не интересует. ■

НЕМНОГО О РАЗНОМ

ОСОБЕННОСТИ METROID PRIME: HUNTERS

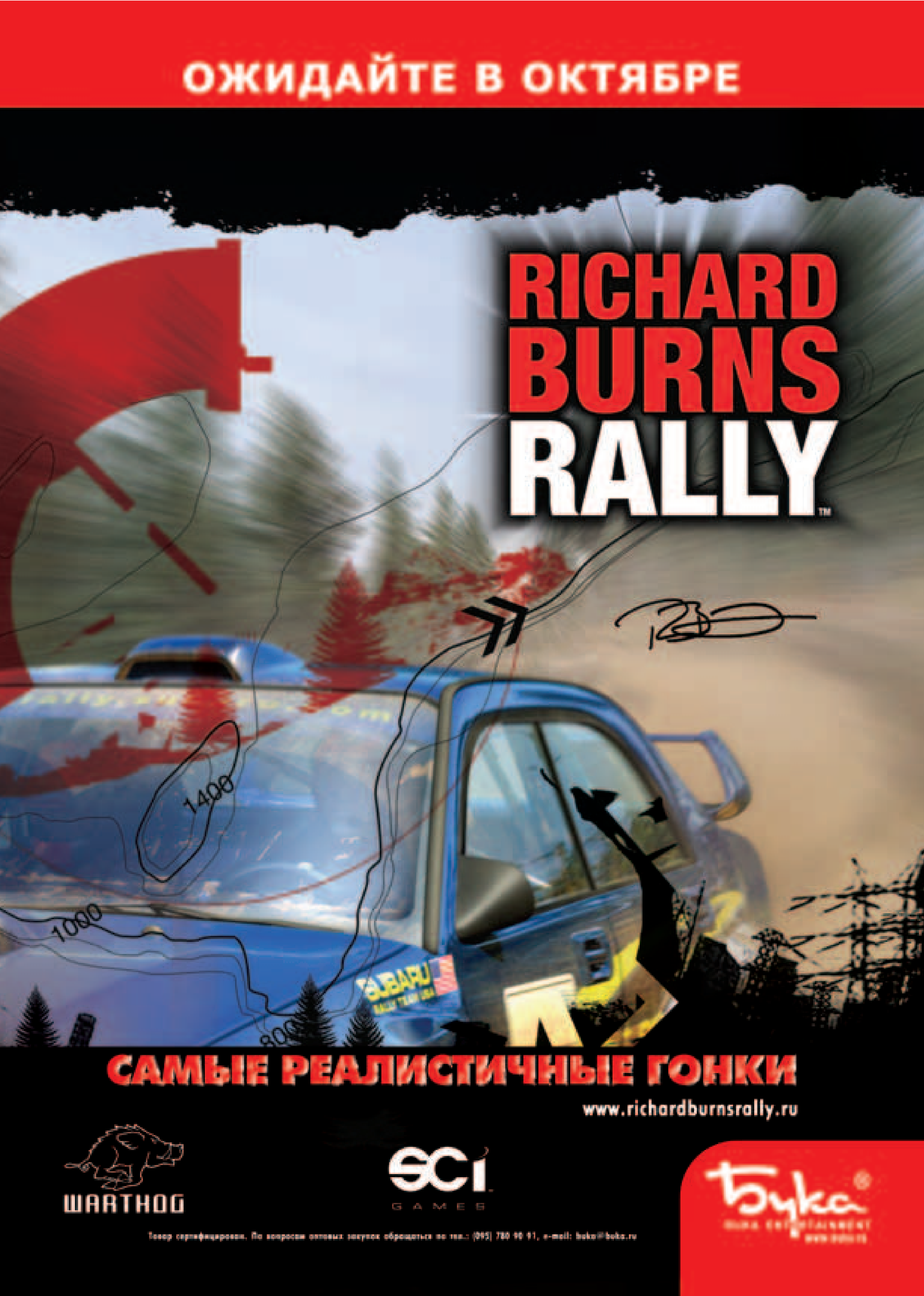
Графически Metroid Prime: Hunters, конечно же, не идет ни в какое сравнение с играми для GameCube. Уровень Nintendo 64, местами – лучше, местами – хуже. Многие навыки Самус сохранены, включая и трансформацию в шар. В начале уровней для мультиплеера она может лишь стрелять из стандартного бластера и устанавливать мины, дополнительные виды оружия вроде ракет подбираются позже. Стоит ожидать, что в результате мы получим стандартный для FPS арсенал с поправкой на особенности вселенной Metroid. Также отметим отсутствие автоприцеливания – такая фича не нужна «нормальным» FPS.



Превращение в шар – одна из самых известных способностей Самус – сохранена и в Hunters.



Без автоприцеливания попасть во врага сложно. Так нужно для многопользовательских боев.



ОЖИДАЙТЕ В ОКТЯБРЕ
RICHARD BURNS RALLY
САМЫЕ РЕАЛИСТИЧНЫЕ ГОНКИ
www.richardburnsrally.ru
WARTHOG
SCi GAMES
Бука
Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

■ ПЛАТФОРМА: PC, PlayStation 2, Xbox ■ ЖАНР: action/adventure/platform
■ ИЗДАТЕЛЬ: Majesco Games ■ РАЗРАБОТЧИК: Double Fine Productions
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ДАТА ВЫХОДА: весна 2005 года

http://www.majescogames.com/catalog/works/psycho.php





PSYCHONAUTS

РОЖДЕННЫЙ СВОБОДНЫМ

Psychonauts пропагандирует нелинейный игровой процесс. К примеру, преграждающий путь камень можно столкнуть с обрыва, используя телекинез, разнести на части при помощи пирокинеза или же просто его перелететь, предварительно подпрыгнув и раскрыв парашют.

МИХАИЛ БУЗЕНКОВ
wish_for_night@mail.ru

Кто живет в голове Тима Шейфера? Крепыш байкер из Full Throttle, непутевый пират Monkey Island или смертоподобный протагонист Grim Fandango?

Ответить на этот вопрос не представляется возможным. Внутренний мир Тима напоминает огромный город «Зеро», населенный десятками сюрреалистических героев, рожденных и сошедших с ума в унисон. Иногда они покидают насиженные места и прорываются сквозь толщи «серых клеточек» в наши с вами фантазии, создавая уникальные, запретные для непосвященного, миры. Psychonauts – один из таких миров, ставший трудами Double Fine Productions доступным для широких масс игроков.

Главный герой игры – большеголовый парень по имени Раз (Raz) – покинул отчий дом и вступил в ряды будущих членов таинственной организации Psychonauts, занимающейся решением проблем, связанных с нарушением человеческой психики. В специальном тренировочном лагере он получил надлежащий инструктаж по проникновению в подсознание доведенного до «мягких стен» больного. Однако полноценной подготовки герой не прошел. Неким сумасшедшим ученым были похищены сразу шестнадцать несостоявшихся психотерапевтов, которых теперь придется спасать. Для этого Разу предстоит пробраться в сознание каждой из жертв, а затем наведаться в голову и к самому супостату. Процесс освобождения подразумевает решение какой-нибудь ключевой задачи в рамках отдельно взятого уровня. Например, несчастный художник Эдгар где-то в глубине своего подсознания мечтает воздвигнуть огромную карточную башню, чтобы добраться до вожделенной дамы сердца. Однако закончить строительство не удается по причине отсутствия сразу четырех карт. Разу предстоит разыскать недостающие элементы и заодно разобраться с разъяренным быком El Odio, повадившимся ломать судьбоносную конструкцию. Для решения промежуточных головоломок герою придется правильно комбинировать имеющиеся в арсенале сверхспособности. К числу последних относятся левитация, невидимость, телепортация, пиро- и телекинез.

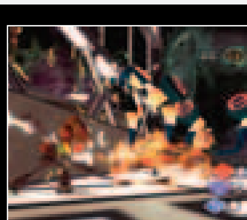
Отдельной похвалы заслуживает графическая основа Psychonauts. Нарочито-угловатые, непропорциональные фигурки персонажей, сотни оттенков черного цвета и гнетущая атмосфера всеобщего хаоса в мозгу жертвы придают игре неповторимый сюрреалистический колорит, столь любимый многочисленными поклонниками Алисы МакГи.

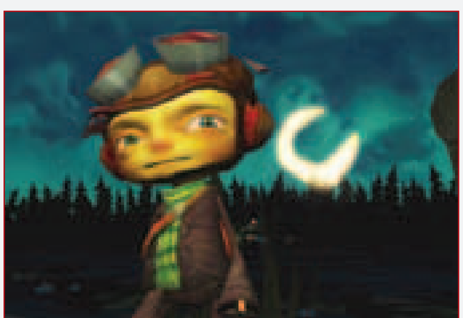
Релиз игры запланирован на весну 2005 года, и переносить его на более поздний срок Double Fine Productions вряд ли решится. За прошедшие с начала разработки четыре года Psychonauts уже успела потерять богатого издателя в лице Microsoft. Второй подобной утраты проект может и не пережить. ■

КЛАДОВАЯ ЗНАНИЙ

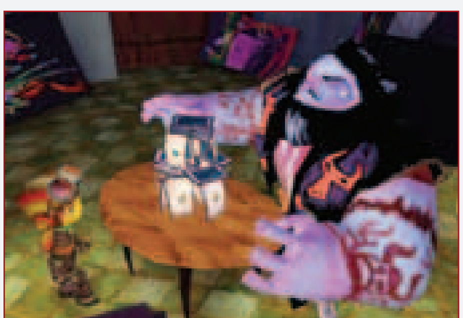
ПРИЯТНЫЙ СЮРПРИЗ ЛЮБИТЕЛЯМ ПСИХОЛОГИИ

На каждом уровне Psychonauts будет запрятано пять частей своеобразного багажа памяти жертвы. Счастливчики, которым удастся найти не только вышеупомянутые компоненты, но и ключи к ним, смогут получить дополнительную информацию о причинах психического расстройства больного. Кроме того, Раз сможет узнать и о его прошлом, отыскав разбросанные по карте киноленты.

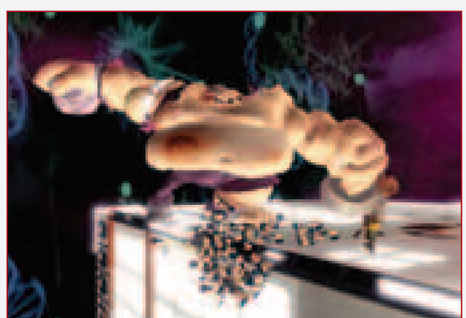




Знакомьтесь, Раз. Борец за свободомыслие и вольнодумие, без пяти минут летчик.



Художник Эдгар. Судя по цвету кожи, парень увлекается не только картами.



Мозг спикера Госдумы. Раз убегает от толпы разъяренных депутатов.


Игра за гранью фола!
ЛигаХаоса
RenderWare
© 2004 «Cyanide». All rights reserved. © 2004 «Game Factory Interactive». All rights reserved.
© 2004 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены. www.russobit-m.ru
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-18-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-58,
а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

NINTENDO DS НАСТУПАЕТ

CT SPECIAL FORCES: FIRE FOR EFFECT

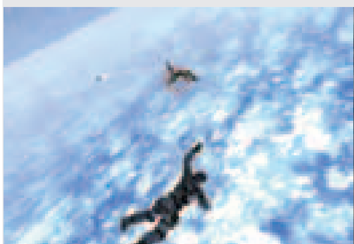
■ **ПЛАТФОРМА:** PC, PlayStation 2, Xbox ■ **ЖАНР:** action
■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Руссобит-М» ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Hip Interactive ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Asobo Studio ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ДАТА ВЫХОДА:** март 2005 года

http://www.hipinteractive.com

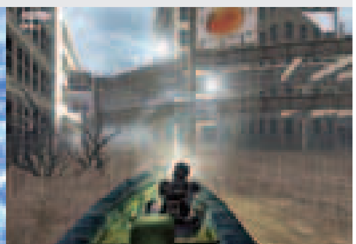
ИГОРЬ СОНИН
zontique@gameland.ru

Серия CT Special Forces, существующая на GBA в трех выпусках, обрела наконец непортативное продолжение. Для старших консолей сиквел ваяет французская студия Asobo, известная разве что по неоднозначному платформеру Sitting Ducks. Продемонстрированная еще на E3 демо-версия состояла из двух кардинально разнящихся режимов.

Буквы CT в названии игры расшифровываются как Counter-Terrorist, что сразу определяет тон геймплея. Однако солдатня будет вышагивать с автоматами наперевес лишь половину карт. Диковина Fire for Effect – режим 3D Free Fall. Представьте суровых спецназовцев, с головы до ног замотанных в камуфляж, падающими с высоты в десяток километров. За время падения «контры» должны выполнить совсем не воздушную задачку – например, обезвредить летящую вместе с ними и ваххабитами бомбу. Впрочем, основной режим тоже не без прикрас. Два персонажа, Stealth Owl и Raptor, делят экранное время почти поровну. Первый – толстокожий боец, мастер бегать кросс по пересеченной местности и размахивать тяжеленным пулеметом. Второй – эстет, ловкач, прекрасный снайпер. Комбинировать действия персонажей, переключая их на ходу, не позволено, однако игра сама позаботится, чтобы нужному герою доставались подходящие задачки. Среди прочих завлекалок – интерактивная окружающая среда, электромагнитные гранаты и ружье, способное стрелять за углы. С этой игрой не соскучишься. ■



Кекс перед экраном, кажется, разбился об небо.



Кое-какие миссии построены в духе виртуального тира.



Авторы очень горды летучими пулями (слева). «Игрок может увидеть, как снаряды устремляются к цели, и отвести персонажа».

EYETOY: ANTIGRAV

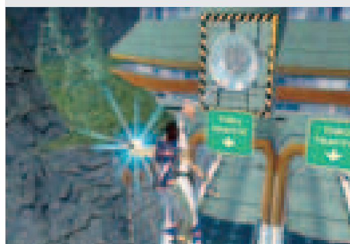
■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** action
■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** SCEA
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Harmonix Music Systems ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ДАТА ВЫХОДА:** 9 ноября 2004 года (США)

http://www.harmonixmusic.com

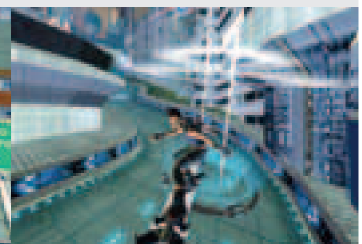
RED CAT
Chaosman@yandex.ru

Повальная мода на EyeToy со временем не только не ослабевает, но принимает угрожающие очертания маниакальной привязанности. Все больше и больше разработчиков и издателей заявляют о поддержке этого нехитрого приспособления и спешат делом подтвердить свои слова. Опережает всех, разумеется, сама Sony Computer Entertainment.

Убедившись, что пристрастие простого народа к EyeToy может принести не меньше денег, чем покемонопоклонничество, боссы SCE решили ковать железо пока горячо и анонсировали проект EyeToy: Antigrav, в котором каждый сможет ощутить себя настоящим супергероем. Если EyeToy: Play и EyeToy: Groove были сборниками мини-игр, то Antigrav представляет собой футуристический action с элементами симулятора скейтбординга. На выбор дается восемь персонажей обоего пола, каждый со своим набором умений и доступных приемов. Любоваться на собственную физиономию, как раньше, не позволят, зато появится возможность простыми движениями рук заставить своего подопечного выполнять различные комбо и самые разнообразные трюки. Часть из них известна заранее, но некоторые вы сможете изобрести сами, не отходя от экрана телевизора, – надо лишь активнее и с большей фантазией размахивать конечностями. С технической точки зрения EyeToy: Antigrav выглядит серьезным шагом вперед, если сравнивать ее с незамысловатыми Play и Groove, благодаря использованию достаточно продвинутого движка и очень симпатичным спецэффектам. Выходит Antigrav совсем скоро. ■



Безумные прыжки и кульбиты – прямой путь к победе.



Мир будущего выглядит подозрительно безлюдно.



Уровней в EyeToy: Antigrav ожидается не так уж много. Зато все они обещают быть огромного размера и скрывать немало секретов.

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

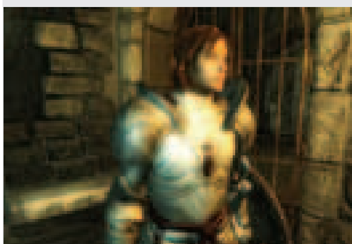
■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** RPG
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Bethesda Softworks ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Bethesda Softworks
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** IV квартал 2005 года

http://www.elderscrolls.com

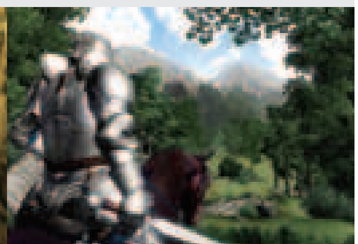
РОМАН «SHAD» ЕПИШИН
shad@gameland.ru

Многие считали своим священным долгом и почетной обязанностью ознакомиться с The Elder Scrolls III: Morrowind лишь потому, что проект от Bethesda одним из первых явил миру шейдерную воду. Однако истинные знатоки жанра понимают, что он ценен не этим. По сути, Morrowind – один из лучших и наиболее полно соответствующих определению «ролевая игра» проектов за последние несколько лет. И, конечно, мы ждем продолжения.

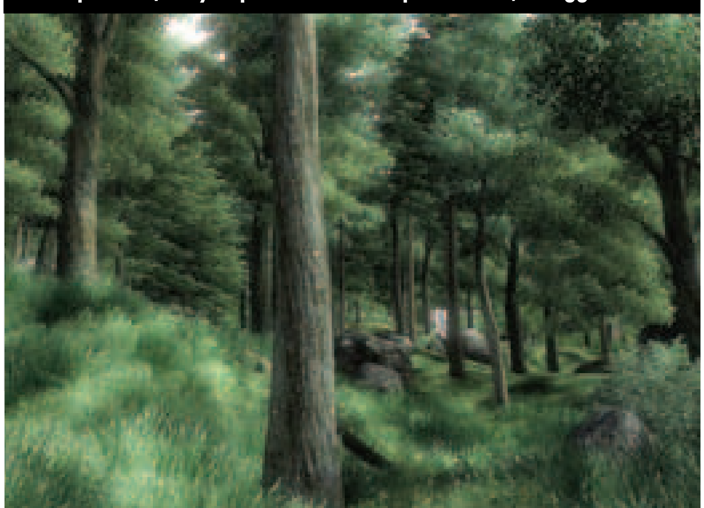
Анонс сиквела успешно состоялся. В отношении The Elder Scrolls IV: Oblivion разработчики еще более амбициозны. По словам Тодда Ховарда (Todd Howard), исполнительного продюсера серии, компания досконально изучила плоды своих прошлых трудов, смело заглянула в будущее и вознамерилась создать «RPG следующего поколения». Львиная доля усилий ляжет на плечи программистов новой системы искусственного интеллекта – Radiant AI. Благодаря ей нас ждут крайне необычные NPC. Бедолаги более не стоят истуканами. Они перемещаются, посещают церкви, таверны, прочие духовно наполненные заведения, сами решают, с кем поговорить, и, случается, «прихватизируют» не принадлежащие им предметы. Сюжет The Elder Scrolls IV: Oblivion сводится к спасению мира от вырвавшихся из Oblivion (местный Ад) монстров. Способов достижения цели, как всегда, масса. Конечно же, есть и побочные квесты. В общем, наполнение стандартно-фэнтезийное. Здесь, скорее, интересны тонкости. Новые подробности должны последовать в ближайшие месяцы. ■



Нам обещают полную синхронизацию губ с речью.



Неужели можно будет ездить верхом? Хотя, в Daggerfal...



Впервые увидев этот скриншот, я не поверил глазам. Лес реальнее, чем в жизни! Очередная графическая революция не за горами?

KNIGHTSHIFT 2: CURSE OF SOULS

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** RPG
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Zuxxez Entertainment ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Reality Pump Studios
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** I квартал 2005 года

http://www.zuxxez.com/game_projects/ks2.php

РОМАН «SHAD» ЕПИШИН
shad@gameland.ru

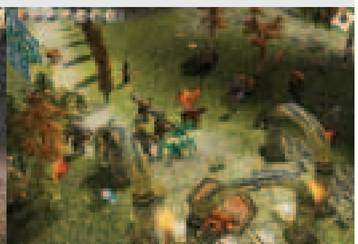
Что такое добро и зло для героя, которого никто не звал? Может ли судить о справедливости воин, не осознающий своего предназначения? От кого должен он спасти мир? Или для кого? KnightShift 2: Curse of Souls объявляет войну неуемному пафосу эпических RPG. Reality Pump Studios ставит на свободу – свободу выбора и свободу совести.

Игровой мир огромен. Его населяют сотни NPC, как нуждающихся в помощи, так и вообще не желающих вас знать. Десятки монстров роятся на извилистых тропах, ведущих в неизвестность. За кустом, за поворотом вы рискуете встретить одного из 30 представленных в игре противников, каждый из которых наличествует в 20 различных вариантах. Собственно, и главных героев здесь несколько. Одного из девяти персонажей игрок может отождествить с собой, получив остальных в качестве союзников. А может быть, врагов? Как сложится судьба воителя, зависит лишь от вас. Возможности если не безграничны, то велики и удивительны. Ведь смотанный в хитрый клубок сюжет предполагает философский диалог с самой Смертью!

Опытный спаситель миров никогда не отправится в путь налегке. Более 4000 элементов амуниции и видов оружия куется в недрах Reality Pump, дабы мы могли постоять за себя в бесконечных сражениях. Предвкушение грядущих событий пьянит, аромат опасных приключений кружит голову. А вероятность разочароваться пугает. Но мы верим в Reality Pump! ■



День сменяет ночь, а ночь – день. В реальном времени...



Враги весьма разнообразны, но в основном традиционны.



В старину налоги собирались жестче. Не принес в жертву пару баранов – отправляешься на стол к местной нечисти вместе с семейством.

RIDGE RACER DS

■ **ПЛАТФОРМА:** Nintendo DS ■ **ЖАНР:** racing
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Namco ■ **РАЗРАБОТЧИК:** NST
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 6 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 15 ноября 2004 года (США)

http://www.namco.com

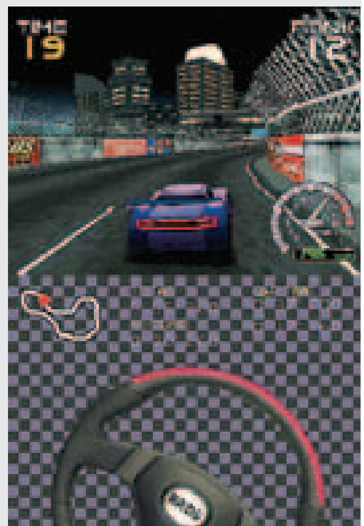
RED CAT
Chaosman@yandex.ru

Сериал Ridge Racer у многих прочно ассоциируется с игровыми платформами под маркой PlayStation – именно на них появились домашние версии RR, да и наибольшей популярностью эти аркадные гонки пользовались опять-таки на консолях от Sony. Исключение составила лишь Ridge Racer 64, выпущенная в 2000 году на Nintendo 64.

Вторым исключением, если не считать не слишком удачную R: Racing Evolution, должна стать Ridge Racer DS, предназначенная, как нетрудно догадаться, для Nintendo DS. На новой платформе Ridge Racer DS станет, судя по всему, первым представителем своего жанра, а потому к ней приковано пристальное внимание.

Если судить по внешнему виду данного проекта, то перед нами практически точная копия Ridge Racer 64. Та же графика, очень похожий дизайн трасс, довольно своеобразное отношение к физической модели и реалистичности и, конечно же, скорость – одним словом, все то, что всегда отличало «автосимуляторы» от Namco.

Однако разработчики не удовлетворились простым переносом и решили использовать дополнительные возможности Nintendo DS на полную катушку. Мало того, что один из двух экранов карманной консоли служит для размещения всякой полезной информации, вроде схемы трассы и затраченного времени, – так вдобавок еще и управление машиной осуществляется с помощью прикосновения цифровым пером к изображению руля на сенсорном экране. Насколько оправданным окажется такое оригинальное решение, пока не ясно, но уже сейчас можно сказать, что Ridge Racer DS определенно заслуживает нашего внимания. ■



Поворачивать с помощью нарисованного руля непросто.



Главное в этой игре по-прежнему скорость, а не реалистичность.



Городские пейзажи смотрятся в RRDS достойно.

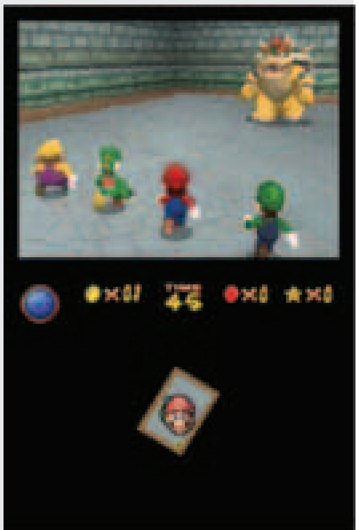
SUPER MARIO 64 DS

■ **ПЛАТФОРМА:** Nintendo DS ■ **ЖАНР:** adventure
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Nintendo ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Nintendo
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 21 ноября 2004 года (США)

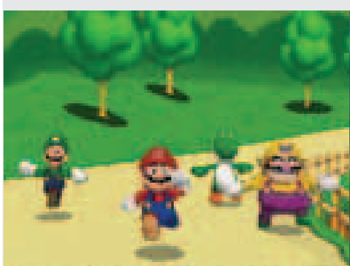
www.nintendo.com

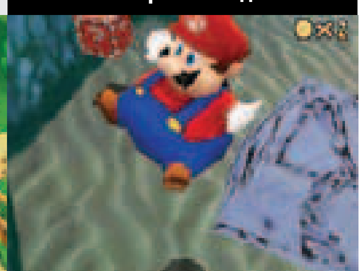
RED CAT
Chaosman@yandex.ru

Оригинальная Super Mario 64 в свое время стала одним из самых успешных проектов для Nintendo 64, фактически продававшим эту платформу в отсутствие других серьезных хитов. Параллельно бессмертное творение господина Миямото полностью изменило взгляд многих из нас на то, какими должны быть видеоигры. Теперь Nintendo планирует реанимировать шедевр восьмилетней давности и дать ему новую жизнь – в этот раз на портативной консоли Nintendo DS, запуск которой должен состояться совсем скоро. Впрочем, тех, кто рассчитывает увидеть всего лишь карманный вариант SM64, ждет немало сюрпризов – ведь под старым названием скрывается практически новая игра. Если уж с чем и сравнивать Super Mario 64 DS – так это с игрой WarioWare, чрезвычайно популярной на GBA. Для начала нам предложат выбрать одного из четырех персонажей (Марио, Луиджи, Варио и Йоши), а затем пуститься во все тяжкие в многочисленных мини-играх. Их здесь насчитывается 36 штук (по девять на каждого протагониста) – от импровизированного покера и рулетки до разнообразных головоломок. Два экрана Nintendo DS применяются в данном случае достаточно предсказуемым образом: на одном отображаются действия игрока, на втором – карта уровня. Также некоторые мини-игры используют возможности сенсорного экрана. Внешне SM64DS мало отличается от своей 64-битной тезки – разве что выглядит, во многом благодаря небольшому размеру картинки, заметно аккуратнее. Впрочем, главным в этом проекте остается игровой процесс, а он, как всегда у Nintendo, на высоте. ■

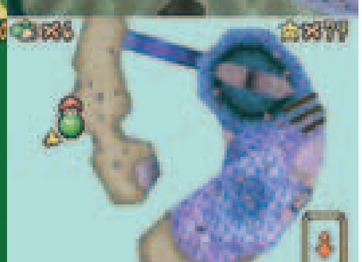


Один на всех и все на одного! Как с этим справится бедный босс?









Местным спринтерам даже олимпийские чемпионы не ровня.

Раздувшийся Марио – поистине не страшное зрелище!

ADVANCE WARS DS

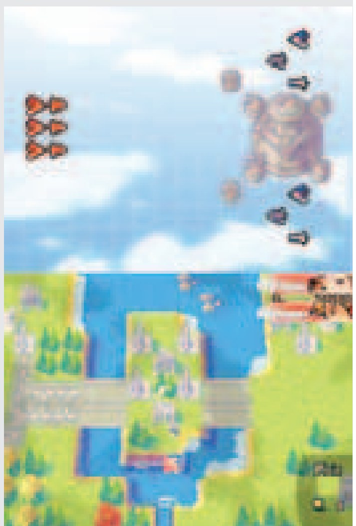
■ **ПЛАТФОРМА:** Nintendo DS ■ **ЖАНР:** strategy
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Nintendo ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Intelligent Systems
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено ■ **ДАТА ВЫХОДА:** не объявлена

http://www.nintendo.com

RED CAT
Chaosman@yandex.ru

Две части стратегической игры Advance Wars от команды Intelligent Systems, выпущенные для Game Boy Advance, разошлись очень приличным тиражом и обрели среди владельцев этой портативной платформы поистине культовый статус. Вскоре Advance Wars появится и на Nintendo DS, где продолжит завоевывать новых поклонников.

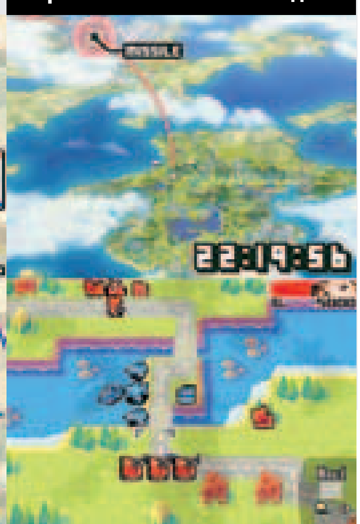
Итак, нам предстоит вести бескомпромиссную войну, в которой победа зависит от умения принимать верные решения и использовать каждую слабость противника себе во благо. Как и раньше, в Advance Wars DS применена пошаговая система управления войсками. Во главе армии по-прежнему стоят владеющие специальными приемами командиры (CO), которые могут серьезным образом повлиять на исход сражения. Впрочем, ничего необычного поклонники серии здесь для себя не найдут. Главное нововведение заключается в другом – в том, как используются два экрана Nintendo DS. А используются они следующим образом: нижний (сенсорный) экран отведен под управление наземными подразделениями, верхний – для координации сил ВВС. Кроме того, разработчики решили не оставить без внимания и возможность беспроводной связи, которой так предусмотрительно оснащена Nintendo DS – теперь для проведения multiplayer-баталий нет необходимости запасаться соединительными кабелями. Правда, неизвестно, сколько человек смогут одновременно принимать участие в многопользовательских сражениях. Появятся и совсем новые режимы, но мы пока знаем лишь из названия – Combat и Survival. ■



Два экрана использованы в игре с максимальной выгодой.



Обилие игровых режимов приятно радует глаз и греет душу.



На земле – танки и пехота, в небо уже запущена ракета...

FINAL FANTASY I & II: DAWN OF SOULS

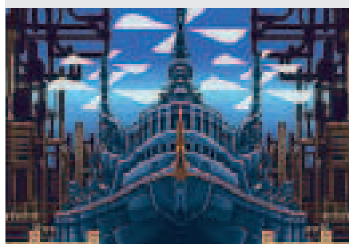
■ **ПЛАТФОРМА:** Game Boy Advance ■ **ЖАНР:** RPG
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Square Enix ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Square Enix
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 3 декабря 2004 года

http://www.square-enix-usa.com

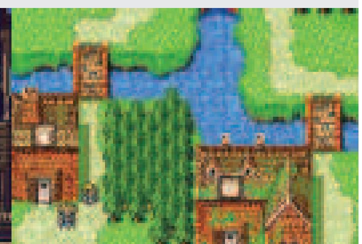
КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Хотите обратиться к истокам сериала Final Fantasy? Уже прошли Final Fantasy Origins на PS one? У вас есть еще один шанс – Final Fantasy I & II: Dawn of Souls представит все то же самое, но с несколько другой графикой, а также дополнительными локациями и сюжетными линиями. И не забывайте о том, что это две игры в одной.

В самой первой Final Fantasy уже присутствовали и бои «партия на партию», и интересная фэнтезийная история, и другие отличительные черты только что зародившегося жанра. Вторая же, между прочим, в оригинале (на NES) на английский язык не переводилась, поэтому доступна нам стала лишь после выхода римейков. Final Fantasy I & II: Dawn of Souls построен на базе Final Fantasy Origins, соответственно, все тамошние нововведения в сборник попали автоматически. В том числе – пониженный уровень сложности; ведь современные геймеры не готовы тратить на игру столько же сил, сколько и их братья по разуму 15 лет назад. Так что и оживлять персонажей можно будет прямо на поле боя, и количество встреч с монстрами сократилось, и опыт с золотом копятся быстрее. Также полностью переписаны все диалоги, причем местами неудачные реплики изменены до неузнаваемости, однако ключевые фразы сохранены. Впрочем, не стоит считать Dawn of Souls типичной ретро-игрой. По всем параметрам – от качества графики до глубины сюжета – она не так уж сильно и отстает от типичных проектов для GBA, поэтому порекомендовать ее можно любому фанату жанра японских RPG. А в продаже она будет уже совсем скоро! ■



Никаких видеороликов нет, но красивые фоны бывают.



Графика заметно похорошела по сравнению с временами NES.



Классические бои в духе японских RPG. До боли знакомая менюшка. А ведь это одна из первых игр жанра!


ZyXEL
Unleash Networking Power
Зачем изобретать коммутатор?
Нужно просто сделать его лучше
О некоторых вещах сложно судить по внешнему виду. Поэтому мы предлагаем вам взять на тестирование коммутаторы ZyXEL у наших партнеров.
Подробности на www.zyxel.ru/switch
Отличительные свойства
Фирменная сетевая ОС ZyNOS
Управление кластером из коммутаторов ZyXEL по одному IP-адресу с помощью технологии iStacking
Надежная защита данных и резервирование магистралей
Качественная работа сетевых приложений
КОМПЬЮТЕР МАРКЕТ
м. Варшавская Чонгарский бульвар д.4 корп.2 (095) 119-3975 (095) 119-3977
м. Добрынинская Люсиновская ул., д.7 (095) 237-0587 (095) 236-4369
м. Сокол Волоколамское ш. д.1 корп.1 (095) 158-0633 (095) 158-0621
м. Ленинский Проспект Ленинский пр-т, д.37а (095) 974-8766 (095) 974-8768
м. Дмитровская Тимирязевская ул. Д. 1 корп.4 (095) 500-0313 (многоканальный)
м. Электрозаводская Б. Семеновская ул., д.10 (095) 962-1733 (095) 962-1707
м. Комсомольская Комсомольская пл-дь, д.6, стр.1, Универмаг "Московский" 4-й этаж, 28-29 пав-ны (095) 916-57-24 (095) 916-57-25
м. Шоссе Энтузиастов Проспект Буденного д. 53 КЦ "Буденовский" пав-н. А-13 (095) 798-07-38
Единая справочная: (095) 500-0304 www.computermarket.ru

ПЕРВЫЙ ЧЕМПИОНАТ РОССИИ ПО КОМПЬЮТЕРНОМУ СПОРТУ

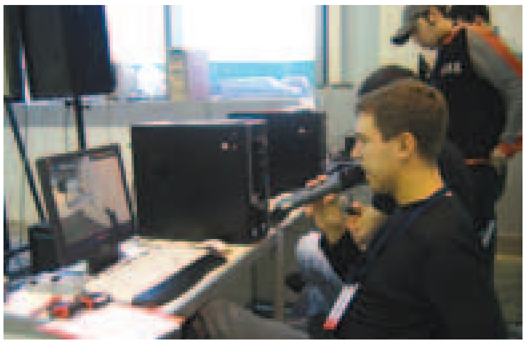
ПЕРВЫЙ ЧЕМПИОНАТ РОССИИ по компьютерным играм 2004

20-23 октября в рамках четвертой по счету международной выставки «ИнфоКом-2004», проводимой под эгидой Министерства информационных технологий и связи РФ, состоялся Первый Чемпионат России по киберспорту. Организаторами мероприятия выступали: компания «Инфо-Экспо», Федерация Компьютерного Спорта России, «Российский Союз Молодежи», а также компании «МТУ-Интел» и «Резонанс» (устроитель выставки). В течение четырех дней в комплексе «Крокус-Экспо» участники из четырнадцати городов соревновались в трех дисциплинах: Quake III Arena, Counter-Strike и Warcraft III: The Frozen Throne. Перед этим каждый из финалистов прошел квалификацию в своем регионе, поэтому в заключительный этап турнира пробились только лучшие игроки.

Первыми на церемонии открытия появились главные действующие лица: киберспортсмены, съехавшиеся со всех уголков страны побороться за звание сильнейших, – они торжественно поклялись играть честно, не нарушая правил. Затем перед публикой зажигала танцевальная группа – симпатичные девушки не на шутку завели публику, продемонстрировав несколько головокружительных пируэтов. Как только музыка стихла, на сцену вышел министр информационных технологий и связи Леонид Рейман, поприветствовавший всех участников состязаний и пожелавший им удачи. Директор Чемпионата, Андрей Ордин, вручил приглашенному гостю наградную ленту «Почетный геймер России» и футболку с символикой турнира, чему министр искренне обрадовался. Также с речью выступил заместитель председателя комитета Государственной Думы по культуре и спорту, Э.И. Гельмутдинов, организаторы мероприятия и спонсоры.



Министр информационных технологий и связи Леонид Рейман стал «Почетным геймером России».



Все бои, транслировавшиеся на большом экране, сопровождались профессиональными комментариями.



Девушки с ресепшн буквально сбились с ног, регистрируя поток геймеров в первый день чемпионата.

ИГРОВОЙ МАРШРУТ

Впервые в истории отечественных телекоммуникационных выставок организаторы и партнеры Чемпионата России провели на нескольких стендах серию игровых турниров и конкурсов, позволив тем самым «приобщиться» к геймерской среде любому желающему. Акция носила название «Игровой маршрут», и за четыре дня по нему прошли тысячи посетителей, в том числе старшеклассники школ Москвы и Подмосковья, детского дома и члены Федерации физической культуры и спорта инвалидов. Всего участникам нужно было посетить более десятка различных стендов. Среди пунктов «Игрового маршрута» были: игровая PS2-площадка нашего журнала, онлайн-турнир «Кубок Пяти городов» по Need For Speed Underground и FIFA Soccer 2004, «Олимпиада Мегафон-2004» по мобильным играм и «Интернет-Кубок России по шахматному блицу».

ВПЕЧАТЛЕНИЯМИ О ЧЕМПИОНАТЕ РОССИИ ДЕЛИТСЯ АНДРЕЙ ОРДИН, ДИРЕКТОР ТУРНИРА:

Здорово, что приехали практически все призеры зональных отборочных. Они сумели достойно показать себя и побороться за призовые места (представители регионов завоевали почти половину медалей).
Здорово, что турнир не обошли вниманием журналисты: сюжеты и специальные репортажи с чемпионата можно было увидеть на всех ведущих каналах страны, в том числе и в прямом эфире.
Здорово, что соревнования проходили в рамках выставки: это позволило участникам с толком проводить свободное время, а посетителям и гостям выставки – увидеть игры. Стоит отметить, что Чемпионат открыл Леонид Рейман, а в третий день приезжал премьер-министр Михаил Фрадков.
Здорово, что круг спонсоров и партнеров расширился. Приятно отметить, что к нашим, можно сказать, традиционным спонсорам, таким как «МегаФон», Logitech, Prestigio, Gigabyte, ГК «Плазменные технологии», «Регионтранк», в этот раз присоединились компании Intel, Desten Computers, Russian Mobile Games, Epson и PlayMobile.
Здорово, что Чемпионат продолжил традиции, которые мы заложили на весеннем Кубке. Например, традиции, связанные с символикой и спортивными ритуалами: единая форма, подъем флага, клятва судейской бригады и самих бойцов.
По традиции каждый участник соревнований получил ценные призы от организаторов и спонсоров. Компания Logitech и «Российский Союз Молодежи» подарили игрокам веб-камеры и именные дисконтные карты Euro 26, а московская организация политической партии «Единая Россия» обеспечила для участников вечернюю культурную программу.





«Игровой маршрут» стал одним из главных развлечений на серьезной выставке. Более десятка пунктов ждали участников, он самым оживленным был, конечно же, наш стенд.

РЕЗУЛЬТАТЫ ЧЕМПИОНАТА РОССИИ

В номинации Counter-Strike 5x5 соревновались 16 команд, многие из которых не раз побеждали в состязаниях различного масштаба. Для «полного комплекта» не хватало разве что M19 и Virtus.Pro, однако последняя оступилась на региональных отборочных, а питерский клан и вовсе развалился после WCG 2004 Grand Final. Это только подстегивало остальных участников сражаться с удвоенной силой. Тем не менее, на турнире ощущалось явное преимущество представителей двух столиц. В финале виннеров зрители лицезрели классическое московское дерби: встречались ForZe и FB. Ребята из FB не играли вместе уже достаточно давно и собрались специально для выступления на Чемпионате России как обладатели весеннего Кубка. В результате за короткий подготовительный период они так и не смогли набрать былую форму и оказать достойное сопротивление ForZe: поражение 7:13 на карте de_nuke говорит само за себя. Следующим испытанием для FB стал стыковочный матч в сетке лузеров с бронзовым призером WCG 2004 Russian Preliminary, командой iPG из Ставрополя. И снова москвичи потерпели поражение. В заключительной битве турнира скрестили «снайперки и калаши» кланы ForZe и iPG. Болельщики не могли угадать победителя до последнего раунда – настолько равными были соперники. Но все же класс столицы оказался выше, о чем свидетельствует победа ForZe со счетом 13:11.

РЕЗУЛЬТАТЫ COUNTER-STRIKE 5X5:

1 место — ForZe **(Москва)**
- 5 ноутбуков Prestigio Nobile 151
- кубок Чемпионата

2 место — iPG **(Ставрополь)**
- 5 комплектов акустики Logitech Z5300

3 место — FB **(Москва)**
- 5 материнских плат Gigabyte и mp3-плееров Canyon.

Наиболее предсказуемыми получились соревнования по Quake III Arena. В отсутствие c58-Jibo, который победил на московских отборочных, но не смог играть в турнире, так как является гражданином Китая (напомним, что Чемпионат России не был открытым), основная борьба развернулась между двумя москвичами – Cooller'ом и Evil'ом. Остальные участники заметно уступали им в классе, устроив «местные разборки» за третье место. Наиболее успешно выступил tK.Spider из Иркутска, завоевавший «бронзу». Ну а на верхнюю ступень пьедестала в очередной раз взошел Куллер, дважды одолевший своего менее талантливого оппонента на карте pro-q3dm6. Интервью с новоиспеченным чемпионом России читайте в рубрике «Киберспорт».

РЕЗУЛЬТАТЫ QUAKE III ARENA 1X1:

1 место — Cooller **(Москва)**
- системный блок Desten Computers
- принтер Epson C65 Photo Edition
- кубок Чемпионата;

2 место — c58*Evil **(Москва)**
- комплект акустики Logitech Z5300;

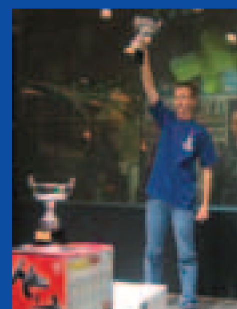
3 место — tK.Spider **(Иркутск)**
- материнская плата Gigabyte
- mp3-плеер Canyon.





Главные люди Чемпионата: Алексей Воронков, Андрей Ордин, Дмитрий Смит.

КУБОК ПЯТИ ГОРОДОВ



Организаторы Чемпионата России не ограничились единственным мероприятием и устроили для фанатов FIFA Soccer 2004 и Need For Speed Underground турнир на «Кубок Пяти городов». Ведь выставка «ИнфоКом-2004» проходила не только в Москве, но и в Санкт-Петербурге, Краснодаре, Нижнем Новгороде и Екатеринбурге. В каждом из этих городов 20-21 октября состоялись отборочные соревнования, а на следующий день чемпионы каждого из регионов разыграли по Интернету ценные призы от Logitech.

ФИНАЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ «КУБКА ПЯТИ ГОРОДОВ»:

Need For Speed Underground:

1 место	Александр Новопашин (Москва);
2 место	Павел Лазвиашвили (Санкт-Петербург);
3 место	Константин Петров (Краснодар);
4 место	Никита Несевря (Нижний Новгород).

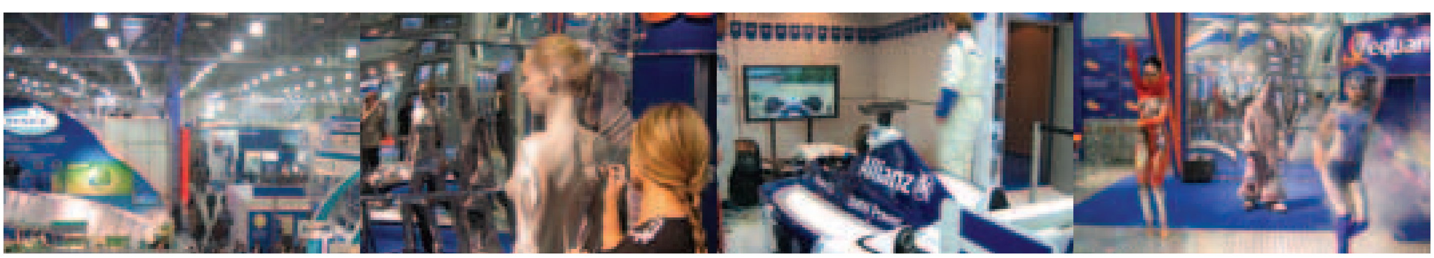
FIFA Soccer 2004:

1 место	Виктор Гусев (Санкт-Петербург);
2 место	Арман Давтян (Москва);
3 место	Денис Войтенков (Краснодар);
4 место	Алексей Раков (Нижний Новгород).

В Екатеринбурге, к сожалению, в день финала возникли проблемы с настройкой оборудования, и уральские бойцы не смогли принять участие в Кубке. Чемпионы в каждой номинации выиграли акустику Z5300 и шикарный кубок. Игроки, занявшие вторые места, – рули Momo Racing. «Бронзовикам» достались беспроводные джойстики, а обладатели четвертого и пятого места получили комплект Cordless Desktop MX и веб-камеры соответственно. Все призы любезно предоставила компания Logitech.



ForZe стали победителями в номинации Counter-Strike.



Были на выставке и другие развлечения. Больше всего зрителей привлекали показы бодиарта с последующими футуристическими танцами и почти настоящий болид «Формулы 1».

На турнире по Warcraft III: The Frozen Throne по традиции правил бал 16-летний Deadman из Москвы. Большинство матчей с его участием проходили в быстром темпе и заканчивались досрочно – «непобедимый Ночной Эльф» действовал настолько расчетливо, что его противники опускали руки после первой же допущенной в дуэли ошибки. Сюрпризом для зрителей стало отличное выступление ранее себя не проявлявших Zebra_OrangeMan'a и Franse. Эти игроки разобрались с питерскими звездами, 3wD.Karma'ой и 3wD.Ranger'ом, не позволив именитым бойцам пробиться в призовую тройку. Правда, Deadman'y новички так и не смогли ничего противопоставить – финальная битва завершилась спустя 10 минут.

РЕЗУЛЬТАТЫ ПО WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE 1X1:

1 место	vWeb.Deadman **(Москва)** ■ системный блок Desten Computers ■ принтер Epson C65 Photo Edition ■ кубок чемпионата;
2 место	Franse **(Казань)** ■ комплект акустики Logitech Z5300
3 место	Zebra_OrangeMan **(Санкт-Петербург)** ■ материнская плата Gigabyte ■ mp3-плеер Canyon.



Групповое фото: призеры во всех номинациях, а также организаторы и спонсоры Первого Чемпионата России по компьютерному спорту.



Андрей «Deadman» Соболев не проигрывает в России на протяжении целого года.



Огромная «плазма» собирала толпы зрителей, особенно во время CS-матчей.

ДЕВУШКИ ПРОТИВ СУДЕЙ ЧЕМПИОНАТА

Как уже стало традицией на всех крупных киберспортивных мероприятиях, по завершении официальной части был сыгран показательный матч в Counter-Strike между судьями турнира и командой Flashback, состоящей из пяти симпатичных азартных девчонок. В упорнейшей борьбе со счетом 13:11 (карта de_inferno) победа досталась парням. Представительницы прекрасного пола решили сильно не расстраиваться, вспомнив девиз: главное – не победа, а участие! Организаторы подарили всем участницам шоу-матча веб-камеры Logitech.







Красавицы из Flashback (слева направо): Dreamma, Pachella, Svetaska, Gu и Namasta.

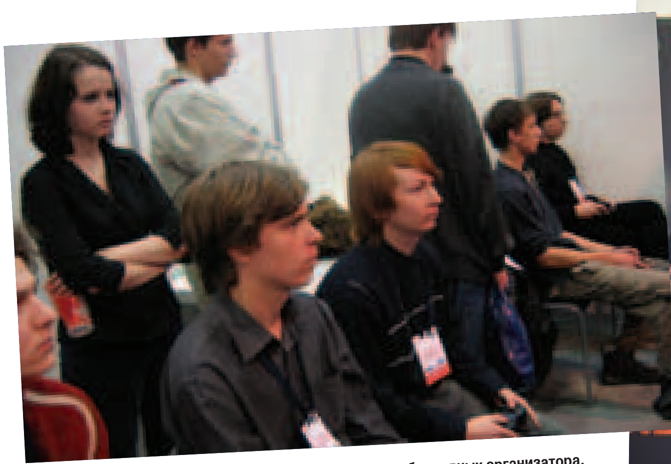
ПОЛОСАТЫЙ СПИЧ



Несколько слов от ведущего рубрики: со всей ответственностью можно сказать, что Первый Чемпионат России по киберспорту удался! И участники и болельщики получили массу незабываемых впечатлений. Сильнейшие спортсмены страны в очередной раз продемонстрировали высочайший уровень мастерства – в зрительской зоне яблоку негде было упасть, тем более каждый бой сопровождался толковыми комментариями ведущего. Насколько успешно прошло мероприятие, еще предстоит решить самим организаторам, ну а редакция журнала «Страна Игр» от всей души желает, чтобы следующее событие стало ярче и масштабнее, даже если уже сейчас планка качества поднята на небывалую высоту.

На диске к журналу вы найдете огромную коллекцию риплеев Warcraft III: The Frozen Throne, демо-записи Quake III Arena и Counter-Strike с чемпионата России, а также интервью с призерами Чемпионата стратегом Соболевым Андреем и гонщиком Александром Новопашиным.

С 20 по 23 октября в рамках выставки «ИнфоКом-2004» состоялось знаменательное событие, открывающее новую страницу в истории консольного киберспорта в России. Кубок «Страна Игр – Инфоком 2004» стал первым за многие годы серьезным соревнованием сразу по нескольким приставочным дисциплинам. Помимо уже себя зарекомендовавшего файтинга Soul Calibur II, был представлен некоторое время остававшийся в тени Tekken 4, а также свежая гонка Burnout 3: Takedown.



Волею турнирной сетки в одном из боев встретились оба главных организатора.



СТРАНА ИНФОКОМ



КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН wren@gameland.ru

Следует отдельно отметить высокий статус мероприятия. Стенд «Страны Игр» располагался в одном блоке с Первым Чемпионатом России по киберспорту (о нем читайте в соседней статье), вполне официальным спортивным мероприятием, собственно выставка была организована Правительством России, а нашими соседями были компании «Билайн» и Samsung. На «ИнфоКоме» были аккредитованы представители всех крупнейших СМИ, так что геймеров снимали для центральных телеканалов, у некоторых из судей брали интервью, на право поиграть в свежие хиты для PlayStation 2 претендовали солидные бизнесмены, случайно забредшие на огонек.

К сожалению, у всего этого великолепия обнаружились и минусы. Во-первых, выставка проводилась большей частью в будние дни. Далеко не все геймеры смогли отпроситься на два, а то и три дня с работы или учебы. Во-вторых, располагался «ИнфоКом-2004» в выставочном центре «Крокус Экспо», что находится за МКАД. В дни проведения выставки добраться до него можно было на бесплатных автобусах со станций Тушинская и Планерная, однако их количество явно не соответствовало количеству желающих. Утром у остановок выстраивались гигантские очереди, а вечером то же наблюдалось уже у комплекса – из посетителей, мечтающих добраться домой вовремя. В-третьих, среди посетителей, не знавших о Кубке заранее, обнаружилось очень мало опытных геймеров. В конце концов, это же не КРИ, «ИнфоКом» посвящен телекоммуникациям и связи, а не играм. Просто помучить джойстик было интересно многим, однако участвовать в соревнованиях отважились лишь те, кто приехал специально ради них.

Соответственно, в отличие от предыдущего мероприятия (чемпионат «СИ» по Soul Calibur II), лимит на количество участников не был выбран ни по одной из трех дисциплин, вместо ожидаемых двух сотен пришло чуть более восьмидесяти. Кроме того, около 20% зарегистрировавшихся геймеров позднее испарилось – одних испугали пробки, остальные отправились фотографировать симпатичных девочек с других стендов и так увлеклись этим делом, что пропустили свои бои. Тем не менее, на Кубок явились практически все лучшие московские файтеры и гонщики. Особенно хочется отметить профессионалов по Tekken 4 – об их существовании ранее мы только догадывались. Во всех дисциплинах победили действительно достойные участники, причем не обошлось и без сюрпризов.

Как в прошлый раз, львиную долю работы по организации турнира взяли на себя энтузиасты из файтинг-комьюнити по Soul Calibur II, однако на сей раз к ним присоединилась и команда судей по Tekken 4. Всем нашим читателям, мечтающим о проведении состязаний по их любимым играм, хотим еще раз напомнить, что для начала им следует создать своего рода инициативную группу. Она должна обеспечить яв-

ПОБЕДИТЕЛИ

SOUL CALIBUR II

1) STAS
2) AYANAMI
3) SHURIK

BURNOUT 3: TAKEDOWN

1) T-X
2) DDR
3) LEON

TEKKEN 4

1) HANZO
2) MARS
3) IMMORTAL

Из сотрудников «СИ» в номинации Soul Calibur II до 1/16 добрался Voron, до 1/8 – Wren и Chikitos. В Tekken 4 играли только Voron и Артем Шорохов, оба вылетели в 1/8. Успешнее были «страноигровцы» в Burnout 3: Takedown – Smilebit (Михаил Разумкин) попал в 1/4. Все сетки соревнований можно найти на сайте http://asof.bmedia.ru.



БЛАГОДАРНОСТИ

Организаторы турнира – Wren и Цукуц – благодарят судейский коллектив. Это Grey Fox, H_Hunter, Артем Габрелянов, Voron, RvK, Tror, Alucard, Rise, Folko, Zen, Pelman, Радужный и Артем Шорохов. Отдельное спасибо очаровательным девушкам из SC2-комьюнити – Lilith, Orcl и Sly. Со стороны «Страны Игр» в организации турнира участвовали Михаил Разумкин и Максим Баканович, со стороны «Софт Клаба» – Сергей Амирджанов.





Церемония награждения проходила помпезно, под прицелом телекамер.





В нашем турнире участвовали и девушки! В том числе и в дисциплине Burnout 3.

КУБОК ИГР 2004

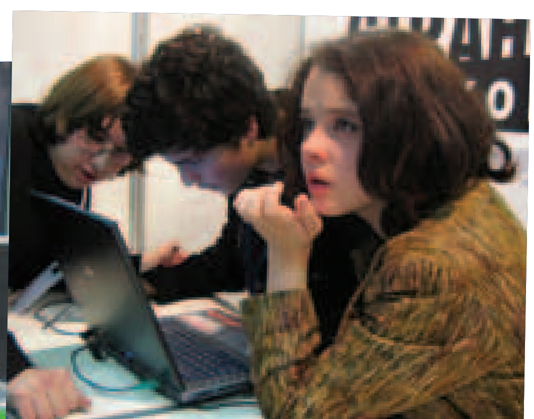


Вот такие замечательные призы достались победителям в каждой из дисциплин.

ку необходимого числа участников, заняться судейством, а также предоставить техническую поддержку и консультации. Например, если ко мне (wren@gameland.ru) обратится группа профессионалов по Virtua Fighter 4, можно будет уже задумываться о чемпионате по этому файтингу.
Основные призы для Кубка, а также телевизоры, обеспечила компания «Софт Клаб», а беспроводные джойстики, предоставленные Logitech, покорили сердца даже самых привередливых файтеров. В каждой номинации победитель получал консоль PlayStation 2 и игру для нее, занявший второе место – джойстик Logitech для PS2 и, опять же, игру, третье место – только игру. Думаю, нелишним будет напомнить, что таких серьезных призов на консольных турнирах последних лет еще не было.
Стенд «Страны Игр» был поделен на две части – открытое помещение для всех желающих и отдельную комнату для проведения турниров. Из нее была налажена трансляция на большой LCD-телевизор в общей зоне, так что простые зрители могли насладиться боями профессионалов по Soul Calibur II и Tekken 4. Хотя им и без того было чем заняться, ведь компания «Софт Клаб» привезла демонстрационные стенды с еще не поступившими на тот момент в продажу хитами. Приводим их полный список: Killzone, Jak 3, «Getaway: Черный понедельник», This is Football 2005, WRC4, EyeToy: Play 2. Кроме того, на отдельном телевизоре один из наших редакторов демонстрировал мастер-класс по Para Para Paradise (танцевальный симулятор). Он отдельно благодарит Михаила Разумкина, который не поленился привезти ему это чудо из Японии. Все игры – в особенности, EyeToy: Play 2 – привлекали внимание не только заядлых геймеров, но и тех, кто никогда толком и не видел современные консоли. Время от времени в основную зону выходили судьи, называвшие имена следующих участников. Вместе с ними внутрь могло пройти лишь один-два болельщика. В результате соревнования шли спокойно, геймерам никто не мешал, и в отведенное время мы уложились.
Награждение проводилось с большой помпой на большой сцене в присутствии сотрудников Федерации компьютерного спорта. Победителям помимо призов достались также кубки и почетные грамоты. Будем надеяться, что и на следующие соревнования они придут и порадуют своих поклонников красивой игрой. Консольный киберспорт в России развивается прямо у вас на глазах, и журнал «Страна Игр» предлагает каждому принять в этом посильное участие!■

Финальные бои по Tekken 4 транслировались на ЖК-панели, любезно предоставленной компанией Prestigio.





Ноутбук для проведения турнира нам предоставила компания iRU. Судьи регистрировали игроков, составляли сетку боев, заносили результаты.

ДРУГИЕ ТУРНИРЫ

В рамках аниме-фестиваля 20-21 ноября 2004 года в Москве пройдет чемпионат по танцевальному симулятору Para Para Paradise. Подробности можно найти в ЖЖ-комьюнити http://www.livejournal.com/community/ru_parapara/. Информацию о новых неофициальных файтинг-турнирах ищите на http://asof.bmedia.ru, о проводящихся под эгидой «Страны Игр» – на http://www.gameland.ru. В ближайшем будущем будет запущен сайт http://www.console-sport.ru. Наконец, не забывайте о том, что на Дне Читателя «Страны Игр» также будут турниры – по This is Football 2004 и Burnout 3: Takedown.

СЛОВО КОМАНДЫ

СИСТЕМА ОЦЕНОК

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

0 – Отстой всех времен. Хуже, чем что угодно. Обычно потенциальный автор, загрузив главное меню «Мальвина vs Буратино: первая кровь с голубыми волосами», тут же кончает жизнь самоубийством, поэтому рецензий на такие проекты в «СИ» еще не появлялось.

1.0- 1.5 – Две текстуры на все. Движок, стыренный у Wolfenstein 3D. Отсутствие сюжета. Или, что еще хуже, его присутствие. Иногда наличествует неслабый концепт, понятный исключительно разработчику и его престарелой бабушке.

2.0- 2.5 – Парой текстур больше, чем в предыдущем пункте. В просветах между полигонами проглядывает робкая надежда, которая умирает последней. Первым все-таки умирает геймер. От скуки.

3.0- 3.5 – Иногда это вполне потянуло бы и на пятерочку, не будь оно разочаровывающим чадом знаменитых предшественников. Прекрасная идея, загубленная идиотской реализацией. Великолепная реализация, воплощающая идиотскую идею.

4.0- 4.5 – Фаст-фуд среди деликатесов. Кетчуп среди изысканных соусов. Не будем ханжами: если очень хочется кушать, то гамбургеры с колой вкусны почти так же, как молочный поросенок, фаршированный куропатками и виноградом.

5.0- 5.5 – Почти «что надо». Крепкие середняки, гордые своим заслуженным званием. Если нечем занять выходные (и при отсутствии игр с более высоким рангом) – самый что ни на есть правильный выбор. Очень неплохая оценка.

6.0- 6.5 – На подходе тяжелая артиллерия, шумные промоакции, обильные обещания и заграничные командировки. Порой рука по инерции хочет вывести на балл-другой побольше, ан нет. Всем взяла, да не дотянула.

7.0- 7.5 – Абсолютное большинство всех заметных проектов, выходящих за год, удостаиваются именно этих отметок. Добротное освоение традиций, новые идеи и суггестивный геймплей – что еще надо, чтобы достойно встретить отрочество?

8.0- 8.5 – Эх... Маловато будет! Такие игрушки днем с огнем поискать. Гром среди ясного неба. Мы не ждали, а оно взяло и свалилось. Шок и трепет!

9.0- 9.5 – Раз в пятилетку. Нет, в эпоху. Высоко-высоко в небе. Сияет и плавно парит. В горних чертогах на огненном троне. С припадающими святыми. Новая серия Warcraft.

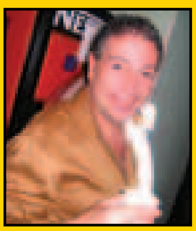
10.0 – Трансцендентальное единство апперцепции, которое, как известно, есть единство функции, а не субстанции, сливающееся в экстазе с божественным абсолютом! Купить. Поставить. Увидеть. Умереть. Дальше на земле делать нечего. Жизнь прожита не зря.

«СИ» РЕКОМЕНДУЕТ

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с артефактом.

«Прямая речь»

Винс Дези



Должность: руководитель компании

Компания: Running With Scissors

Сейчас играет в: Crazy Drivers From Around The World

Хобби: читать письма фанатов

Я хотел бы поблагодарить «Акеллу» за оказанную поддержку. Они представили Running With Scissors и Postal российской аудитории, и сделали это на «отлично». Я занимаюсь созданием игр уже 20 лет, работал со многими издателями. Большинство из них – полный отстой. У многих девелоперов общение с издателями вызывает только негативные эмоции. Рад сообщить, что мне понравилось работать с «Акеллой», и мы собираемся сотрудничать дальше, вместе работать над новыми продуктами серии Postal.

Я вообще считаю, что игры – отличное средство общения между людьми по всему миру, особенно теперь, с появлением Интернета. Поэтому я горжусь тем, что работаю в этой индустрии.

Что касается игроков, было приятно видеть, что русские геймеры интересуются играми для PC, они весьма умны. Российские фанаты пишут мне на хорошем английском, мне очень приятно получать поддержку от них. Они говорят, что им нравится супернасилие и наши шутки, они обожают Чемпа (собака из Postal'a. – *Прим. редакции*). Здесь важны заслуги «Акеллы», которая хорошо поработала над локализацией. В самом начале я сказал им: «Диалоги в Postal очень важны, они – часть стиля игры. В других играх все вроде как серьезно: «Вы – лейтенант такой-то, ваша миссия такая-то». А у нас тексты прикольные». Было очень важно сделать правильную озвучку, и «Акелла» с этим справилась.

Это мой первый визит в Россию, но я собираюсь приехать еще. Погода была хорошая, женщины очень красивые. Только в следующий раз я лучше не буду ездить на машине, потому что водители здесь сумасшедшие. Московские автомобилисты ужасают так же, как и итальянцы. Думаю, мы можем сделать игру «Водители-психи со всего мира», там будут Мехико, Токио, Москва – в общем, полное безумие.

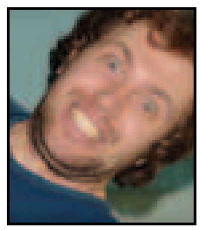
Говоря серьезно, мне здесь очень понравилось. Я вижу, как ваша страна меняется, – я ведь рос еще в годы холодной войны, когда ваше государство называли «Советами». Поэтому для меня путешествие в Россию было связано не только с видеоиграми – это была возможность попасть туда, куда я не мог съездить раньше. А если кто-то хочет приехать ко мне в гости – мой e-mail vince@gopostal.com. Присылайте фотографии своих подружек в обнаженном виде – и мы договоримся без проблем.

Цитата:

Я считаю, что игры – отличное средство общения между людьми по всему миру, поэтому я горжусь тем, что работаю в этой индустрии.

М.Разумкин

RAZUM@GAMELAND.RU



Статус: Злобный редактор

Сейчас играет в: Tomb Raider

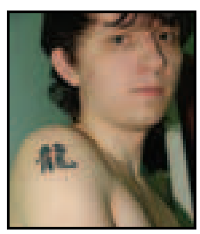
Смеялись на днях над новым творением Купера – отпадными комиксами на злобу дня. А я-то голову ломал, почему в день сдачи ни одного материала от нашего гения не готово. Он, оказывается, там творчеством занимался. Что ж делать? Казнить или все же помиловать? Комиксы-то действительно хороши. Сниму-ка я с него все тексты, пусть кисточкой работает.

ФРАЗА НОМЕРА

Чикитос в борьбе с лексическими повторами

Ганста Талян

SPOILER@GAMELAND.RU



Статус: Крестный отец

Сейчас играет в: Final Fantasy X-2

В Чикаго, к удивлению, нет практически никаких упоминаний о гангстерах. Только величественные небоскребы и сильный, сбивающий с ног ветер. Одно из сильных впечатлений – Team America: World Police. Полнометражный фильм от создателей South Park вряд ли кого-нибудь оставит равнодушным. Настоятельно рекомендую к просмотру.

НАШ ХИТ-ПАРАД

PC

#	НАЗВАНИЕ ИГРЫ
1	The Sims 2
2	Rome: Total War
3	Doom 3
4	Космические рейнджеры 2
5	Warhammer 40.000: Dawn of War
6	Full Spectrum Warrior
7	Star Wars: Battlefront
8	Evil Genius
9	Myst IV: Revelation
10	Chaos League

КОНСОЛИ

#	НАЗВАНИЕ ИГРЫ	ПЛАТФОРМА
1	Jak 3	PS2
2	Burnout 3	PS2, Xbox
3	Killzone	PS2
4	EyeToy: Play 2	PS2
5	Sega Superstars	PS2
6	World Rally Championship 4	PS2
7	Sly 2: Band of Thieves	PS2
8	Crisis Zone	PS2
9	Crimson Sea 2	PS2
10	Mortal Kombat: Deception	PS2, Xbox

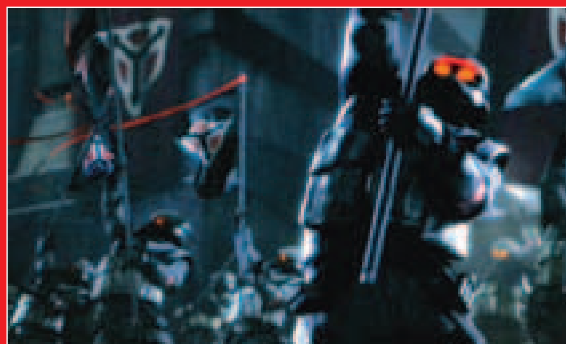
GAMEPOST

СТРАНА ИГР БЛАГОДАРИТ МАГАЗИН E-SHOP.RU ЗА ПРЕДОСТАВЛЕННЫЕ ИГРЫ

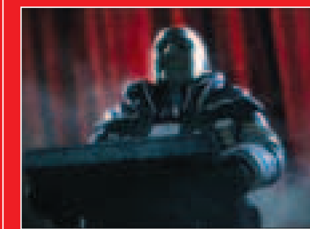
ИГРА НОМЕРА

Killzone

стр. 18







Финальная версия «убийцы Halo» поступила в распоряжение «Страны Игр» за месяц до европейского запуска. На PlayStation 2, где лучшим FPS вплоть до последнего времени оставалась полукомедийная TimeSplitters 2, появился первый более-менее серьезный шутер-эксклюзив.

- **ГРАФИКА:** Игра иногда подтормаживает, есть глюки с текстурами, однако за счет грамотного дизайна Killzone смотрится великолепно.
- **ГЕЙМПЛЕЙ:** Отличный «мясной» шутер, где толпы злобных мутантов прут на вас напролом.
- **ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ:** Лучшая игра жанра на PS2 в этом году, однозначно!

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ

Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе nVidia и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce FX, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.

Алик «Jmurik» Вайнер

ALIK@GAMELAND.RU

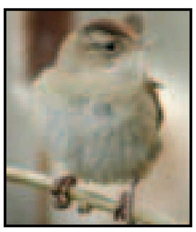


- **СТАТУС:** Беззубый дед
- **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Муравья-труженика

Работа, работа, работа... Время идет, и вот-вот этой работы станет еще больше. Оно летит так незаметно, что вроде бы только что сдали один номер, а уже пора сдавать другой. Совсем недавно в зеркале тебе улыбался молодой человек, а посмотрел снова – беззубый дед. Кстати, еще полный сил и с горящими глазами! Так что посторонись, работа ждет!

Константин «Wren» Говорун

WREN@GAMELAND.RU

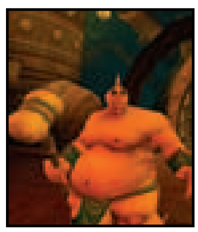


- **СТАТУС:** Птица Wren
- **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Mortal Kombat: Deception

Только что закончилась аниме-вечеринка, приуроченная к Хеллоуину, а через неделю в Питере пройдет очередной фестиваль M.Ani.Fest. Самый важный анимешный конвент года, если учитывать оригинальность программы и количество участников. Фанаты китайских порнографических мультиков уже вовсю пакуют чемоданы с костюмами для косплея.

Алексей «Chikitos» Ларичкин

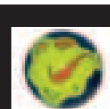
CHIKITOS@GAMELAND.RU

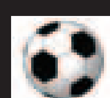


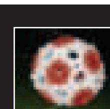
- **СТАТУС:** Здоровячок
- **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Kult: Heretic Kingdoms

На выходных решил поиграть в бету WoW. Установил игру... И тут мне было предложено закачать 280-метровый патчик. Вроде бы, ерунда: даже с моим ограничением скорости в 160 Кбит/сек это часов шесть. Вытягивал двое суток, «благодаря» системе закачки на основе Bit Torrent. Вот я и думаю, стоит ли покупать коробку с игрой после этого?!

ФИЗИКА КОЖАНОЙ СФЕРЫ БЫЛА ПОЛНОСТЬЮ ПЕРЕДЕЛАНА

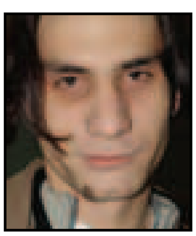






Илья «IV» Вайнер

IV@GAMELAND.RU



- **СТАТУС:** Студент
- **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Fallout

Долгие годы упорного пья... простите, учебы близятся к логическому завершению. То бишь к диплому. Полигональные юниты устраивают в голове перестрелки с маркетинговыми планами, грозя легкими формами паранойи. И почему нет предметов об играх? Надо будет предложить декану товароведного открыть новую специальность – «игроведение».

Юрий Воронов

VORON@GAMELAND.RU

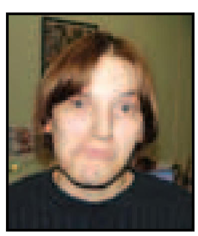


- **СТАТУС:** Меломан
- **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** This is Football 2005

Ненавижу выставки. 13 Гбайт видео с «ИнфоКома». Бесят уезжающие из под носа последние автобусы с организаторами и пробки на МКАДе. А еще вечно опаздывающий Купер. Радует, что за все это мучение платят деньги, а на них можно покупать такие хорошие вещи, как акустику, усилители и CD-проигрыватели, а затем наслаждаться музыкой.

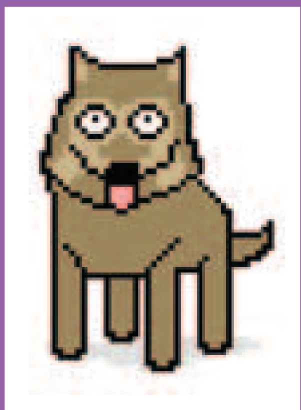
Макс Соболев

SOBOLEV@GAMELAND.RU



- **СТАТУС:** Озадаченный
- **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Caesar III

Первый раз мне доверили что-то написать в журнал. Миша озадачил менеджера по рекламе... сильно озадачил. Врен вчера озадачил проигрышем МНЕ (!) в SC2, а Чикитос – выигрышем... Алик сделал сюрприз, сфоткав меня и не показав мне фотку, – я ее увижу только в номере. В общем, я сильно озадачен с утра во вторник... Хотя приятно почувствовать себя «писателем».



Валерий «А.Купер» Корнеев

valkorn@gameland.ru

Как-то нежданно и без всяких фанфар свершилось: дорвался до онлайновых игрищ, а конкретно – до легендарной MMORPG, о которой у нас слышали все, а основательно потискать удавалось лишь единицам. До недавних пор на PC я не играл, но поигрывал, и до сетевых ролевых забав дело не доходило – казалось, сложно это все, дорого, да и далеко где-то, в Кореях со Штатами (родная «Сфера» не прельщала ни вот на столечко). А тут в разгар рабочего дня из соседствующего с редакцией веб-магазина приносят белую картонную коробку с новеньким европейским релизом Final Fantasy XI и спрашивают в лоб: «Покупаешь?».
И, знаете, купил. Рассудив, что надо же когда-то начинать, куда-то развиваться, приобщаться к высококультурной части человечества, жать, наконец, плоды прогресса. Положил коробку в рюкзак и вспомнил, что приобщенному жнецу неплохо бы подключиться к Интернету не через GPRS, а как нормальные люди.

ПЕРТУРБАЦИОННЫЙ ПЕРИОД

Сношать ordinateur* с мобильником приходилось не из садистских побуждений, а токмо вследствие отсутствия дома телефонной линии. Специфика новостроек. Тут вариантов немного: либо ждать, когда твой дом подключат к районной локалке, либо, если доступ в Сеть нужен как воздух, оформлять у своего сотового оператора услугу GPRS-доступа, искать к аппарату дата-кабель для связи с PC, заколачивать в телефон килограмм настроек и получать в итоге сносное качество связи, сравнимую с дайлапом скорость закачки и... размашистый удар тарифом поддых. Столичный МТС берет 23 цента за мегабайт, что при необходимости постоянно работать с почтой и время от времени прокачивать туда-сюда графику выливается в совершенно некислые бабки.

Ирония в том, что Интернет был нужен, в основном, для работы, – но в результате бездонная сокровищница МТС исправно заглатывала чуть не половину «странаигровской» зарплаты. Порочный круг имел все шансы замкнуться, если бы в сентябре наша двадцатидвухэтажка не оказалась-таки на самом фронтире технологий: почти одновременно дотянули сетку и подключили городские телефоны. Воодушевившись, я перебрал доступные варианты подключения и, понятное дело, остановился на феноменально дешевом ADSL от известно какого провайдера. Того самого, который потихоньку давит локальные сети. И смотрит на пассажиров метро мутным взглядом отрендеренного сантехника с рекламного объявления. Долго ли, коротко ли, оформили вашему покорному неограниченный ADSL-доступ со скоростью 128 кбит/сек – это не очень быстро, но всяко шибче обычного модема. Настройки приложенного модема Zuxel Omni ADSL USB минимальны, связь устойчивая, техподдержка (проверил на всякий случай) стабильно занята – все в точности, как в лучших домах Лондона и Парижу.

Осетенев бесповоротно, решил не откладывать в долгий ящик свидание волшебным с миром Вана'диэль, где, как рассказывали, кроткие муглы ютятся в скромных и уютных хижинах, а вальяжные галки, ликом схожие с медведем, удят рыбу под брачные трели чокобо. Открываю коробку FFXI, а там – сколько бы вы думали? – ажно семь компакт дисков. Первый устанавливает PlayOnline Viewer – интерфейсное междумордие, позволяющее простым смертным обосноваться в сетевом сервисе Square Enix, пройдя изначальный обряд посвящения. Поселите его на диске, скачайте обновление мегабайт на тридцать, и PlayOnline готов к работе. Это своеобразный «предбанник», где вы можете выбрать ту или иную игру (пока это FFXI и карточная Tetra Master), создать своего аватара, найти друзей, переброситься с ними почтой, почитать связанные с FFXI новости и справочную информацию. Дальше в дело идут три диска с базовым билдом игры (по окончании установки третьего система, естественно, издевательски требует повертеть первый на бис), диск с адд-оном Rize of Zilart и еще два компакта с расширением Chains of Promathia (в Японии и США адд-оны продавались отдельно; нам, выходит, повезло). Инсталляция выжирает на диске ни много ни мало – шесть гигов свободного места, требует дозвона в Сеть и, как PlayOnline Viewer до нее, принимается засасывать обновление – разница лишь в аппетитах, тянет она мегов эдак под сотню. Точные цифры не сообщаются, дабы не смущать лишними данными малоопытных пользователей, – в этом смысле FFXI на PC полностью идентична версии с PS2. Покончив с апдейтами, попадаем в лапы бюрократии: ну-ка, вбейте в окошки пять двадцатизначных паролей, да расскажите о своей кредитной карточке – тридцать дней, конечно, бесплатно, но адрес с номерочком-то все равно оставить требуют, во избежание. Хорошо, нате вам номерочек. Стоит игра в FFXI не так уж дорого: $15 в месяц, каждый дополнительный персонаж обойдется вам в доллар.

До экрана генерации героя я добрался часа через четыре после распечатывания коробки. Клянусь на сборнике сочинений Носова: ни одна из виденных до этого игр не требовала столько времени на установку, доводку, регистрацию и отладку. Ничтоже сумняшеся, выбрал какого-то эльфа и поселился в королевстве под названием Басток. Будем жить. ■



* ordinateur – компьютер (фр.)

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
ПЕРЛ ХАРБОР
ОТ ПЕРЛ-ХАРБОРА ДО ЯПОНИИ
© 2004 ЗАО "1С". Все права защищены.
НОВАЯ ИГРА ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ "ИЛ 2-ШТУРМОВИК"

АВТОРСКАЯ КОЛОНКА



Константин «Wren» Говорун

wren@gameland.ru

Буквально на днях в редакции состоялся разговор о планировании грядущих консольных турниров, тогда был поднят интересный вопрос – стоит ли считать файтинг King of Fighters: Maximum Impact перспективной новой дисциплиной. Ответ однозначно отрицательный – игре явно недостает баланса, да и популярность ее невелика. А как насчет Mortal Kombat: Deception?

В «писишном» киберспорте система выбора дисциплин хорошо налажена. Есть ограниченный список жанров (собственно, все «фирменные» на PC), идеально приспособленных для проведения турниров. В каждом всегда можно выделить несколько наиболее популярных игр, которые и будут официальными дисциплинами крупных соревнований. А мелкие можно проводить хоть по «Криду».

На консолях дела обстоят иначе. Ведь представители наиболее популярных жанров – RPG, сюжетно-ориентированные боевики, платформеры, адвенчуры – по природе своей годятся исключительно для одного игрока. Это не мешает проводить турниры и по ним – к примеру, в рамках так называемой «N-Gage Битвы», устроенной Nokia, геймеры соревнопа фанатов танцевальных автоматов Dance Dance Revolution и Para Para Paradise. Так вот для них слова вроде «а я прошел Velfarre 2000 на эксперте с рангом SSS» – не пустой звук. Когда человек умудряется набрать теоретически возможный рекорд в 400 тысяч очков, он не ленится достать цифровой фотоаппарат и запечатлеть экран статистики, чтобы потом можно было похвастаться перед друзьями. Неудивительно, что они-то как раз проводят чемпионаты.

Наконец, есть такие жанры, как футбол, гонки, FPS. Даже в стародавние времена 8- и 16-битных консолей они имели режим игры вдвоем на одной приставке друг против друга. Сейчас консоли имеют доступ в Сеть, поэтому даже проблема split-screen вроде бы решена. На PC по подобным играм соревнования проводятся, но с режим. Но с файтингами такое происходит редко, проблемы с ними бывают иного порядка. Например, игры вроде Power Stone или Naruto: Narutimate Hero идеально подходят для дружеских посиделок, но их системам боя не хватает глубины, разница между бойцами часто ощущается лишь по внешнему виду атак. Файтинг годится для проведения турнира, если он способен четко разграничить геймеров и по предпочитаемому стилю ведения боя, и по уровню мастерства. Если любитель, изучивший базовые приемы, способен при желании победить профессионала, то это плохо. С другой стороны, в случае, когда игра слишком сложна для освоения и более-менее адекватно в нее умеют играть десять человек во всей Москве, то и соревноваться по ней смысла особого нет.

VERSUS MODE

вались в прохождении первых этапов Sonic N и Pandemonium на время. Вот только показателем мастерства геймера в данном жанре победа на таком мероприятии не является, потому что условия соревнования принципиально противоречат духу игры. Собрать все изумруды хаоса первым – еще куда ни шло. Устроить забег (вдвоем одновременно!) по специально подготовленной для этого трассе в том же «Сонике» – тоже годится. Хотя всерьез рассматривать Sonic как киберспортивную дисциплину все равно нельзя.

Многие приставочные боевики еще двадцатилетней давности имели режим вдвоем, но чаще всего в них нормально реализовано лишь кооперативное прохождение, а не вариации на тему deathmatch. А лучшие – вроде сериала Contra, двухмерных «самолетных» шутеров, да и почти всех аркадных проектов вообще – предназначены только для игры «в союзе», не соперничества. Соревноваться в таких играх можно по количеству набранных очков, но... современные геймеры, увы, уже забыли о том, что можно испытывать радость от попадания в таблицу рекордов. Об этом, кстати, мы уже рассказывали недавно – в материале «Не уберегли», посвященном упадку аркад. Встречаются и исключения. Например, в Москве (да и не только) есть большая групконсолями сложнее, особенно в российских условиях. Во-первых, если играть на одной приставке, участники всегда будут чувствовать себя не вполне комфортно. И играть на одном экране неудобно, и качество выводимой картинки падает. Нужно сетевое соединение, а его организовать в наших условиях не так-то просто. Во-вторых, перед турниром, скорее всего, им негде и не с кем будет тренироваться. Если поклонники файтингов все же могут без проблем найти себе компанию, а у писишников эта проблема вообще не стоит (достаточно выйти в Интернет или забрести в ближайший компьютерный клуб), то консольные гонщики и футболисты играют в одиночку, что и сказывается на их турнирных результатах. Так что проводить чемпионаты можно только по одной-двум самым популярным играм, но не более.

Конечно, лучше всего дела обстоят с файтингами. Тут главным критерием становится уже не сама возможность проведения турнирае с не высосанными из пальца правилами (она обычно всегда есть), а то, насколько интересным и честным в результате он окажется. Не секрет, что грамотного баланса в мультиплеерных консольных проектах очень часто нет – до этого у разработчиков руки не доходят, ведь они все силы бросают на однопользовательский Именно поэтому, как ни смешно, Mortal Kombat: Deception перспективнее как консольная киберспортивная дисциплина, чем Virtua Fighter 4: Evolution. Более того – Deception мог бы стать основой сразу для трех турниров – по основному режиму, пазлу и шахматам. Как мы писали в одном из последних номеров, по Puyo Puyo Fever в Японии проводятся соревнования, а уж Puzzle Kombat ничуть не хуже. Но, конечно, Soul Calibur 2, Tekken 4 и Guilty Gear XX еще долго будут основными файтинг-дисциплинами в России.

Под конец хотелось бы процитировать одного из геймеров (услышавшего о чемпионате по Para Para Paradise): «А давайте еще по танчикам для Денди турнир проведем!». Мне сразу вспомнилось, как в детстве мы с друзьями использовали Battle City не по назначению. Смоделировав уровень, где места «рождения» врагов были окружены металлическими блоками, ездили по нему вдвоем, пытаясь подстрелить напарника. Попадание не могло убить – танк лишь застывал на месте на несколько секунд, медленно мигая. Это засчитывалось как один фраг (слов таких тогда еще никто не знал, правда). К счастью, сейчас такими извращениями можно уже не заниматься, с чем вас и поздравляю. ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.


JAK 3

ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ (CHENTSOV@GAMELAND.RU)

ВИНС ДЕЗИ: ЧУВАК РЕБЕНКА НЕ ОБИДИТ



Если задуматься, культовых фигур в игровой индустрии не так уж и много. А потому мы не могли упустить возможности пообщаться с такой яркой личностью, как глава компании Running With Scissors Винсент Джеймс Дезидерио-младший (также известный как Винс Дези), который недавно побывал в гостях у «Страны Игр». Вместе со своим верным соратником Майком Джаретом он ответил на наши вопросы о настоящем и будущем серии Postal.

«СИ»: На коробке с русской версией Postal 2 указано возрастное ограничение – 14 лет. Согласны ли вы с ним? Как по-вашему, с какого возраста детям можно играть в Postal 2?

В.Д.: В Соединенных Штатах игра получила рейтинг «M» – от 17 лет. С этим я согласен. Но я знаю и очень умных детей, в свои 14 лет они уже совсем взрослые. Если человек к 14 годам еще не повзрослел, ему эту игру давать не стоит. Бывает ведь, что кто-то и в тридцать лет – идиот.

«СИ»: Так какой же минимальный возраст?

В.Д.: Я оставляю этот вопрос на усмотрение родителей. Если ребенок в 6 лет достаточно смышленый, он тоже может получить удовольствие от этой игры. Postal 2 похож на мультик. Такие, знаете ли, дурацкие гэги: поймал кошку, надел на пушку, БАХ! Это абсурдно и весело. Мочиться – «Псс!» – забавно. Поджигать людей – очень весело. Некоторые говорят (передразнивает): «Ах, вы такой плохой дядя, поджигаете людей!» А я им: «Да. Но потом мы сбиваем с них огонь своей же струей».

«СИ»: Вы упоминали, что в ваших играх детей не убивают и убивать не будут – это ваше моральное кредо. А в каком же возрасте дети перестают быть детьми и становятся потенциальными жертвами?

В.Д.: В наших играх вы никогда не увидите детей. Мы можем вставить в игру юных красоток или парней-панков, но это будут молодые люди и девушки – не мальчики и не девочки. Мы не поместим в игру персонажа младше 16 лет.

«СИ»: Будет ли взаимодействие с персонажами в Postal 3 более разнообразным? В Postal 2 можно было кричать «Get down!» («Лежать!» в русской версии), но практически всегда – безрезультатно. Можно ли будет говорить или еще что-нибудь делать с людьми?

Майк Джарет: «Get down» задумывалась как мощная фича, но делал ее один человек, которому она не очень нравилась. Он хотел ее использовать, только чтобы можно было казнить людей. А задумок по этому поводу было много: чтобы персонажи плясали, молили о пощаде. Сейчас они иногда делают это автоматически, но вначале мы собирались сделать, чтобы, если вы заходите в гетто и говорите: «Get down!», все негры начинали бы плясать.

В.Д.: В Postal 3 мы постараемся сделать взаимодействие с персонажами более богатым. Если раньше у нас был главный герой Чувак и все остальные, то теперь и среди прочих персонажей – женщин, в первую очередь, – появятся более характерные личности, так сказать, «звезды второй величины». В Postal 3 я хотел бы видеть больше флирта. Для меня флирт гораздо интереснее, чем грубый секс. (Еще Винс сказал, что в игре, скорее всего, будет второй играбельный персонаж женского пола – «Cause women are crazy!»)

«СИ»: Сохранится ли в Postal 3 подход предыдущей игры, когда задания сами по себе большей частью не подразумевают насилия, а «убивать или не убивать» – решает сам игрок?

В.Д.: В Postal 3 будет много забавных миссий, но мы не планируем заставлять игрока заниматься «насилием ради насилия». Заданий типа «пойди и кого-нибудь убей» в Postal 3 не ждите. Вы, конечно, сможете убивать, но это никогда не будет целью миссии.

«СИ»: Будет ли действие игры происходить там же, где и во второй части?

В.Д.: Нет. В совершенно другом месте. У нас есть мысль сделать нечто вроде «путешествия Чувака». В Москву он, скорее всего, не приедет, но вообще действие игры будет происходить в разных местах. И не так, как в Unreal – там сплошной космос, и можно понапихать все что угодно. Наша игра основана на реальной жизни, и у нас будут реальные люди, реальные дома и предметы.

«СИ»: Уже выбрали движок для игры?

В.Д.: Postal 3 будет игрой от третьего лица. Это все, что я пока могу сказать.

«СИ»: Планируете ли вы вставить в новую игру каких-нибудь знаменитостей?

В.Д.: Проблема вот в чем: еще когда мы делали Postal 2, с нами связывались менеджеры многих знаменитостей. Но они не хотели умирать или чтобы на них мочились. И я говорил им: «Нет. В этой игре можно убить даже меня, или вот Майка – можно делать что угодно с кем угодно. Так что до свидания».

«СИ»: Ну что ж, последний вопрос. Над какими еще социальными группами (вроде политических партий или сексуальных меньшинств) вы собираетесь поиздеваться в вашей следующей игре?

В.Д.: Не знаю насчет социальных групп, но, может, над чеченцами. Это надо обдумать.

Наш Чувак, как у нас говорят, white trash – «белый мусор», отбросы общества. И Postal очень популярен в южных штатах. Многие rednecks (деревенщины) видят себя в Чуваке, самоидентифицируются с ним. Игра вроде как про них, и им это нравится.

С другой стороны, нам писал глава нью-йоркских католиков, потому что в игре был священник. Какая-то ассоциация толстяков на нас жаловалась, потому что у нас есть толстяки в игре. «Голубым» не понравилось, что в Postal'е «голубые». И я тогда в интервью главному американскому гей-журналу сказал: «Если бы в игре не было геев, вы бы почувствовали себя ущемленными, потому что мы якобы не считаем вас полноправными членами общества». Теперь «голубые» жалуются, что у нас в игре их убивают. Да на самом деле там ВСЕХ убивают: белых, черных, толстых, тонких, высоких и низких. Что касается «голубых», слышал я, что многие из них любят мочиться друг на друга. А у нас в игре как раз можно это делать – так сказать, специальная «гей-фича». Тот парень, что меня интервьюировал, понял, что мы не испытываем ненависти к геям, а мы просто так шутим. Вообще, не знаю, как в России, а у нас в Америке некоторые люди такие чувствительные! Чуть что, сразу: «Ах-ах!» ■



Винс поведал, что прототипом городка Paradise из Postal 2 послужил вполне реальный город Бисби (Bisbee) в Аризоне. После закрытия медных рудников в семидесятые годы в Бисби резко увеличилось число хиппи, алкоголиков и наркоманов.

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RPG/TBS/RTS ■ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
■ РАЗРАБОТЧИК: Elemental Games ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 450 МГц, 128 Мбайт RAM (без поддержки планетарных битв); P4 1.6 ГГц, 256 Мбайт RAM (с поддержкой)

http://www.rangers.ru

КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ 2: ДОМИНАТОРЫ

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

НАПАДЕНИЕ РЖАВЫХ ГЕНЕРАЛОВ

ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ
chentsov@gameland.ru

Жил-был пеленг по прозванью Кабздилла,
Раз получил электронное «мыло»:
«Галактика в лапах мерзких клисан!
Тебя призывать, иль запишешься сам?»
В рейнджеры сразу он записался,
С клисанскими ордами храбро сражался,
И, одержав над врагами победу,
Вернулся домой после дождичка в среду.
Годы проходят, Кабздилла грустит -
Сотнями лет в криокамере спит.
Но снова проснется наш скромный герой
В самом начале части второй.

Для тех, кто, подобно нашему герою, только что выбрался из анабиоза, напоминаем, что «Космические рейнджеры» (КР) – игра «свободного» жанра, действие которой происходит (происходило, будет происходить?) в будущем, в нашей с вами родной галактике. Став представителем галактических войск специального назначения (попросту говоря, искателем приключений), персонаж отправлялся исследовать космические просторы в поисках способа заработать на более крутую пушку, испортить отношения со всеми разумными расами и быстренько погибнуть – ведь в случае смерти героя его семья получала страховку в размере 10000 кредитов! Как вариант, можно было и расправиться со звездными агрессорами, но особо торопиться не стоило – игра-то на этом кончалась, а в нее хотелось именно играть, а не «сразу победить». Нас ждали бои в космосе и гиперпространстве, задания от представителей разных цивилизаций, и все это – в живой, динамически развивающейся вселенной.

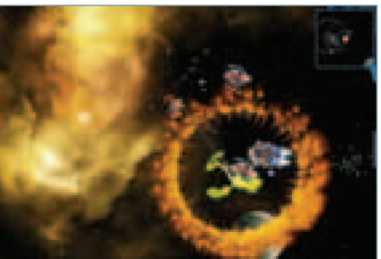
Если первая серия проекта «Космические рейнджеры» напоминала о такой классике, как Elite и Star Control, то «Доминаторы» навевают приятные воспоминания уже о своем предшественнике. Нас не дергают за руку, говоря: «У-у, смотрите, как у нас все стало! В разы лучше!», а просто вежливо открывают дверь со словами: «Давно не виделись! Проходите, пожалуйста». А мы уже сами видим – вроде выглядит все так же, но чувствуется, что к нашему приходу готовились.

РОССЫПЬ ЗВЕЗД

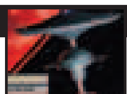
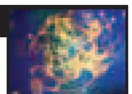
Не так уж часто видишь в играх планетарные системы, в которых планеты на самом деле вращаются вокруг своего солнца. У каждого небесного тела уникальный облик: над одним в атмосфере висит целый космический город, над другим – с разной ско-

ДОСЬЕ: ДОМИНАТОРЫ

Новая угроза человечеству (а также малокству, пеленгству, гаальству и фэянству) – раса агрессивных механизмов, прозванная доминаторами. Эти боевые роботы делятся на три вида: блазероиды, келлероиды и терроноиды. Разные типы доминаторов враждуют между собой, но нам в конечном итоге надо победить их всех (читай – трех боссов, зовущихся соответственно Блазер, Келлер и Террон). По опыту первых КР, впрочем, можно предположить, что с некоторыми из них удастся уладить дело мирным путем. Официальные источники утверждают, что Келлера можно найти только в гиперпространстве. Информации по другим боссам и того меньше.



Сражения в космосе фантастически красивы!

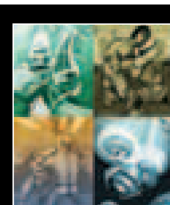
КОМПЛЕКСНЕЕ, ЧЕМ	ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Star Control 2: The Ur-Quan Masters 	«Космические рейнджеры» 

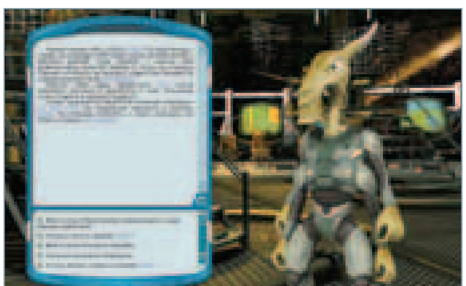
«РЕЙНДЖЕРЫ» ВОБРАЛИ В СЕБЯ САМЫЕ РАЗНООБРАЗНЫЕ ЖАНРЫ. ТЕМ ОНИ И ХОРОШИ!

ЧЕМ ЗАНЯТЬСЯ РЕЙНДЖЕРУ НА ПЛАНЕТЕ?

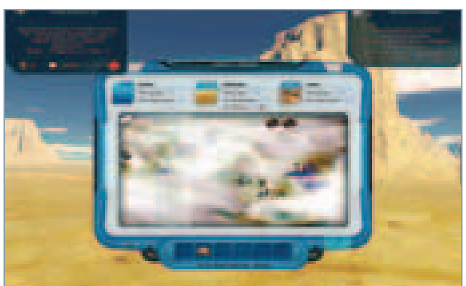
ДОМИНАТОРЫ ПОДОЖДУТ

Новые текстовые квесты здорово разнообразят игровой процесс – хотя, казалось бы, куда уж дальше. Тут вам и история с амнезией и «горками трупиков» («Черный Оазис»?), и Гиперпрыгающие Плазмошашки (хорошо еще, что не Плазмочапаев), и «Мастер Ике-Бааны» (это не то, что вы подумали, а фэнтези-RPG) и даже экономический симулятор лыжного курорта. Эти рейнджеры почище доминаторов будут – все жанры под себя подмяли!





Заручившись помощью военных баз, можно организовать боевую операцию.



Над незаселенными планетами можно запускать исследовательские зонды.



Приятно палить из четырех пулеметов сразу! Большинство типов оружия, кстати, при длительной стрельбе перегревается. Хорошо хоть, что боеприпасы бесконечные.

ВЕРДИКТ

ТЕПЕРЬ С РОБОТАМИ



8.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Свобода действий и органичное соединение разнообразных жанров. Интересное дополнение – планетные бои.

МИНУСЫ

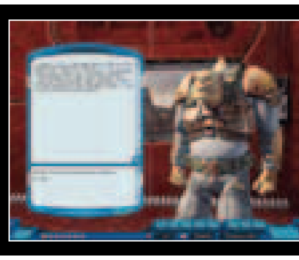
Довольно высокая сложность (даже на «нормале»). Вяло развивающийся глобальный сюжет. Недоразвитый аркадный режим.

В старых «Рейнджеров» играть УЖЕ НЕ ХОЧЕТСЯ. А в третьих – УЖЕ ХОЧЕТСЯ.

ЗАБОЛЕЛ – ПОЛЕЧИСЬ!

ПАЦИЕНТЫ КОСМИЧЕСКИХ ГОСПИТАЛЕЙ

Болезни рейнджеров выдуманы авторами с особой изощренностью. Учитывая, что у героя нет даже хит-пойнтов, здесь нельзя было отделаться стандартным "у больного постепенно уменьшается здоровье". Недуги варьируются от снижения остроты зрения и "святого рвения", когда рейнджеру все корабли и товары кажутся доминаторскими, до малокского ожирения, увеличивающего вес персонажа в обществе, а вместе с этим и вес его корабля.



ростью плывут несколько слоев облаков, над многими – титанических размеров рекламно-информационные табло. Внешний вид прочих объектов тоже весьма характерен – рейнджерский центр, светящий ровными рядами иллюминаторов, не перепутать с пиратской базой, словно собранной из ржавых контейнеров и картонных коробок. Типы и расовая принадлежность кораблей легко идентифицируются на глаз, а анимация их передвижения сделана с необыкновенной изобретательностью. Преемственность графического дизайна чувствуется, но любой скажет, что космос и корабли стали еще красивее.

Характерное наблюдение: взглянув на «космический» движок КР2, кто-то спросил, двухмерный он или трехмерный. Без подсказки не догадались.

ВСЕГО ПОНЕМНОГУ

Ощущения совершенно новой игры от «Доминаторов» не создается, но каждое добавление попадает в точку. Изменения заметны с самого старта. Вам предлагается выбрать портрет персонажа из нескольких десятков для каждой расы. Замечу: анимированный портрет исключительного качества. Настройки уровня сложности теперь гораздо более гибкие и позволяют отдельно регулировать разные аспекты игры. Генерация персонажа больше не ограничивается выбором расы и «профессии» – параллельно можно взять себе комплект «дополнительные навыки + оборудование».

На космодромах теперь стало интереснее. Вы можете видеть, кто приземлился вместе с вами, и даже сканировать другие корабли так же, как вы это делали в открытом космосе. Обидно, но на каждой обитаемой планете или станции вас, как и раньше, встречает ровно один житель. Да и погулять по инопланетным городам, кроме как в текстовых приключениях, до сих пор не дают.

Зато стали доступны для покупки модели всех кораблей, в том числе транспортных. Плюс в космопортах открылись бесплатные камеры хранения. Туда можно сложить товары и оборудование, которые не входят в грузовой отсек, но могут пригодиться в будущем. Раньше их приходилось продавать. Кстати, торговать отныне можно и в космосе с пролетающими кораблями.

Упростилось управление – теперь переместиться в нужную точку можно по двойному щелчку мыши. Для гиперперехода, впрочем, по-прежнему нужно лететь до края карты и непонятно, почему нельзя пробить межпространственную дыру в произвольном месте (а заодно и вынырнуть поближе к нужной планете).

Наличествуют и новые сооружения: бизнес-центры и медицинские базы. В последних можно прикупить стимуляторы. Этот термин объединяет различные микстуры, таблетки и организмы-симбионты, которые приносят пользу... или вред (особенно в больших количествах). Если же вы вдруг занедужили – от передозировки стимуляторов или по какой-либо другой причине, – опять же обращайтесь к медикам. В бизнес-центрах дают деньги в кредит или оформляют заказ на постройку новой базы, если материальные средства, наоборот, некуда девать.

А над необитаемыми планетами можно запускать исследовательские зонды, которые могут автоматически проводить разведку на наличие полезных вещей. «Повесил» зонд на орбиту – полетал по другим планетам – время собирать «урожай». Удобно, но как-то не ощущаешь сопричастности. Хочется самому оставить следы «на пыльных тропинках



РОБОТОВ МЫ КОНСТРУИРУЕМ САМИ. В РЮКЗАЧОК СВЕЖЕСОБРАННОМУ СТАЛЬНОМУ КАМИКАДЗЕ МОЖНО ПОЛОЖИТЬ ЯДЕРНУЮ БОМБУ.



Привычный стратегический вид. «Наземные» карты в КР2 не очень большие.



Бои в гиперпространстве – «факультативная» часть геймплея, как и в первой части.



В режиме прямого управления реально встать в зоне, недосягаемой для вражеской турели, и обстреливать ее из мортиры. Только очень долго получается, да и неспортивно как-то.

ИЩУ ЧЕЛОВЕКА!

Исследуя обе части игры, я наконец понял, чего не хватает «Космическим рейнджерам». Рейнджеров. Не космических корабликов с наборами параметров, а «человечков». Все интересные, запоминающиеся персонажи пали жертвой случайной генерации карт и квестов. Где харизматичные пираты, вроде капитана Спэрроу? Где рейнджеры поневоле, страдающие вдали от родной пенчекряковой фермы? Где роковые соблазнительницы, раз уж у нас теперь есть персонажи женского пола? Да, в игре много смешных слов и фраз, но за ними не видно конкретных людей (и прочих гуманоидов).



Кто закрасил полкарты батальными сценами?

далеких планет». Впрочем, такая возможность в игре есть.

«МНЕ НРАВИТСЯ АКТИВНАЯ ПРОТОПЛАЗМА!»

Вы еще не слышали? Теперь в солянку жанров, которой были первые «Рейнджеры», добавился новый ингредиент – бои на поверхности планет. Чтобы составить представление об этом режиме, проще всего в начале игры пройти обучение. Кровищи не ждите – сражаться будут роботы, те самые доминаторы. Впрочем, процесс от этого менее зрелищным не становится – «планетарная» часть сделана в полном 3D. Захватив одну из баз врага на планете, мы получаем возможность собирать «хороших» доминаторов, с помощью которых мы должны победить оставшихся «плохих». Роботов мы конструируем сами, выбирая корпус с тем или иным количеством пилонов под оружие, само оружие (включая ремонтный щуп), шасси и голову (которая доминатору, как известно, нужна не только и не столько для того, чтобы думать). В рюкзачок свежесобранному стальному камикадзе можно положить ядерную бомбу.

Интересно, что управлять бойцами можно тремя способами. Первый – стандартный для стратегий реального времени. Выбрал робота (роботов) – показал, куда бежать и кого бить. Второй – директивный. Электронному солдату можно задать одну из программ поведения: атаковать врагов, захватывать заводы и базы, либо держать оборону. Третий – непосредственный. Мы управляем роботом, как в упрощенной версии Mechwarrior, бегая с помощью клавиатуры, целясь и стреляя с помощью мышки. Очень весело, но, к сожалению, контроль над остальными подопечными в этом режиме теряется. Зато читерским образом возрастает радиус обстрела. Впрочем, доминатор – не терминатор, и один в поле не воин.

Встретиться с «протоплазменными машинами» (не я их так назвал) можно и в открытом космосе, но методы борьбы в этом случае несколько другие. Здесь должны помочь антидоминаторские программы, разработкой которых занимаются научные центры. Аналогично тому, как это было в первой серии, чтобы помочь ученым вести создание вирусов, нужно добывать так называемые «ноды» – попросту говоря, начинку доминаторов. Часть нодов вам могут переработать на микромодули – устройства, повышающие характеристики корабельных систем: двигателей, радаров и так далее. В каждый механизм позволено вставить только один модуль, но и от него польза может быть весьма ощутимой.

ГЛАВНОЕ – НЕ ФИНИШ, А УЧАСТИЕ

Глобальный квест («всех победить») в игре несколько отходит на второй план. Вы можете вслед за разработчиками сколько угодно игнорировать главную сюжетную линию. Более того, даже если вы захотите ее придерживатся, это будет не так-то просто. В «Доминаторах», как и в первых КР, нет внятной цепочки заданий, ведущей от начала к победе. Каждый фрагмент игры самодостаточен и зачастую никак не связан с ее целью. Не раз и не два у вас возникнет вопрос: «Мне же надо спасать галактику, почему я занимаюсь перевозкой предметов с непроизносимыми названиями с одной планеты на другую (собираю минералы, управляю лыжным курортом)?». Не думать о спасении мира тоже не получится: доминаторы наступают, и если ничего не предпринимать, в один прекрасный момент вам окажется некуда лететь. Фокус в том, что этот миг может наступить неожиданно, и тогда единственным выходом будет загружать старый сэйв (но как определить, когда вы повели себя неверно?) или вообще начинать сначала. На самом простом уровне врага могут победить и без вас, но зачем тогда вообще играть? Крайне неудачно выбранная цель – главный недостаток «Космических рейнджеров». Из-за постоянной угрозы «капута» игра превращается в бешеную прокачку наперегонки с врагом. А стиль игры – походовый, да еще с заданиями, требующими постоянных перелетов из одной системы в другую, – не располагает к спешке. Получается, что «Рейнджеры» сами не дают в них играть. Хотелось бы, чтобы (теперь уже в третьей части?) Elemental Games взяли на вооружение опыт Black Isle, которые во втором Fallout убрали ограничение игры по времени. Кажется, об этом никто не жалел.

Впрочем, это не умаляет несомненных достоинств проекта. Игру можно беззаветно любить или просто не понимать, третьего не дано. А фанатов у КР немало... ■

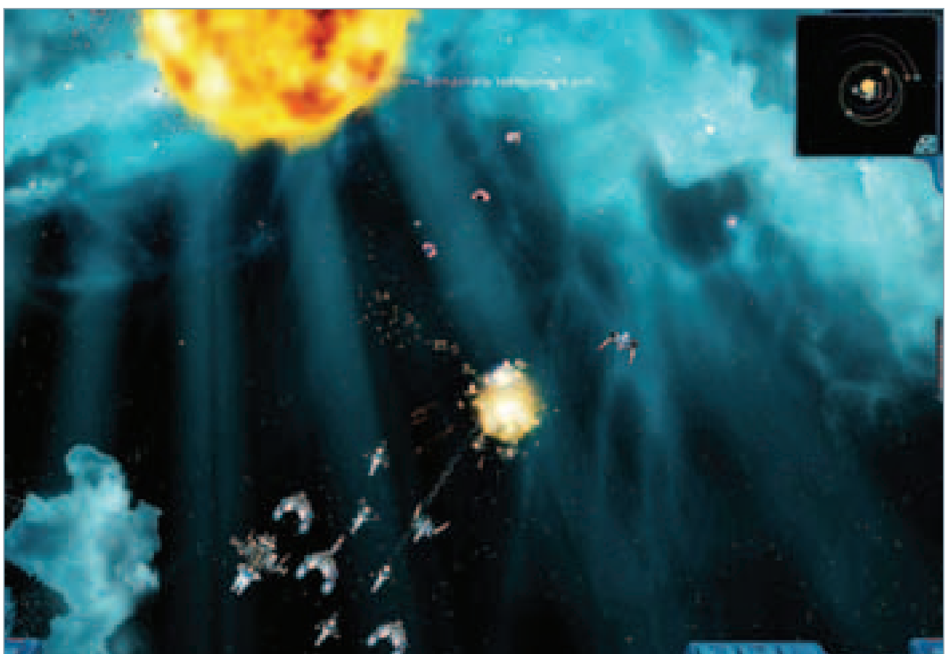
ВЫ МОЖЕТЕ СКОЛЬКО УГОДНО ИГНОРИРОВАТЬ ГЛАВНУЮ СЮЖЕТНУЮ ЛИНИЮ. В «ДОМИНАТОРАХ» НЕТ ВНЯТНОЙ ЦЕПОЧКИ ЗАДАНИЙ, ВЕДУЩЕЙ К ПОБЕДЕ.



Планетарный фон очень красивый, но по-прежнему абсолютно статичный.



«Космический» шрифт в игре соседствует с обыкновенным Arial.



Кто там говорил про черные глубины космоса? Складывается впечатление, что этот бой идет в атмосфере, но почему солнце находится так близко? А если это метеорит, то где же Брюс Уиллис?



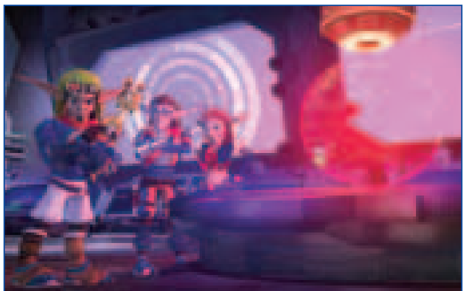
1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
БРИГАДА Е5
Новый Альянс
· Новая тактическая игра, в разработке которой принимает участие один из авторов серии Jagged Alliance.
· Более тридцати уровней: городские кварталы, военные базы, открытая местность, дома с внутренней планировкой и интерактивными интерьерами.
· Более тридцати профессиональных наемников и возможность найма местных жителей.
· Три основные сюжетные линии, а также возможность играть по своему сценарию.
· Проработанная ролевая система. Возможность конструирования новых действий: составление перечня приказов, которые будут выполняться бойцами автоматически.
· Обширный арсенал оружия и амуниции - более 100 моделей стрелкового оружия, а также гранатометы, ручные гранаты и холодное оружие.
· Оригинальные многопользовательские режимы - до 8 игроков одновременно в локальной сети или в Internet.
© 2004 Компания "Апейрон". Все права защищены
© 2004 ЗАО "1С". Все права защищены
APEIRON

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** action/adventure/platform
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Sony Computer Entertainment Europe
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Naughty Dog ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

http://jak3.playstation.com/



Атмосфера постапокалиптического вестерна требует присутствия механических агрессоров.



Сюжетных роликов много, их здоровый пафос удачно разбавляют остроты Декстера.



JAK 3

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

ЧУДАЧОК И БАРСУЧОК ВОЗВРАЩАЮТСЯ

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Первая PlayStation унаследовала восьми- и шестнадцатибитные традиции: там был платформер, звезду которого с натяжкой можно было назвать талисманом консоли. Времена изменились, славу бандикута унаследовал целый выводок разношерстных персонажей, и говорить о мэскоте PS2 стало куда сложнее – то ли это Ратчет с Кланком, то ли не менее достойные Джек с Декстером. Джека, между прочим, прибыло.

Наворотить качественный «платформер, ориентированный на персонажей» не так просто, как кажется, – в противном случае суперхитом стал бы Blasto. Важно не только выдумать прикольного героя, который не смотрелся бы бледной поганкой на фоне Соника и Марио, но и гейплей выдержать на уровне, графику нестыдную прикрутить, над балансом подумать. При словах «платформер для PS» не случайно мгновенной ассоциацией вспыхивают сериалы от Naughty Dog и Insomniac – из-за высокой конкурентоспособности и просто оттого, что это передовые представители жанра, такие же классные платформеры умеют делать только в Nintendo. Не верите – сыграйте в Monsters, Inc. или Tak and the Power of Juju. Если сможете их найти.

ГОП-КОМПАНИЯ В СБОРЕ!

Третий Jak, как любой хороший платформер нового времени, несет внушительную сюжетную нагрузку. Перечислять все сценарные перипетии, наслоившиеся на базовую идею «чудачок и барсучок спасают вселенную», особого смысла нет (места не хватит), однако следить за тем, куда заведет сладкую парочку очередной виток фантазии авторов, занимательно вполне. Третья часть стартует аккурат с финала второй: зараженного «темным эко» Джека, звереныша Декстера и примазавшегося попузьяна (как прикажете звать помесь обезьяны с попугаем?) руководство Хэвен-сити торжественно изгоняет в прилежащую к мегаполису пустыню – нечего заразным и юродивым горожан смущать. Ренегаты недолго тухнут под палящим солнцем: их оперативно спасают местные кочевники, столующиеся в городке Спартус. Тамошний предводитель, обеспокоенный признаками надвигающейся беды, быстро находит с Джеком общий язык – и наш герой привычно запрыгивает в тапочки спасителя мира.

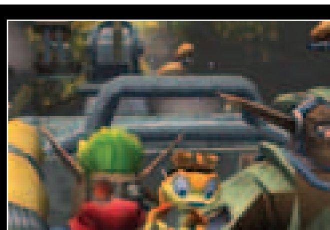
ПО-ВСЯКОМУ

Набор игровых механик подкупает разноплановостью: классическую

И ЕЩЕ ОДНА ЛОКАЛИЗАЦИЯ!

ЗАВАЛЯТ ЛИ НАС ИГРАМИ НА РУССКОМ?

Прошлогодние заявления дистрибьюторов о двенадцати локализованных PS2-проектах, которые должны были появиться к концу 2004 года, сейчас кажутся излишне оптимистичными. Горевать по этому поводу особо не стоит – главные хиты от Sony все-таки выходят с русскими субтитрами. И Killzone, и Jak 3 теперь могут полностью оценить геймеры, не знающие иностранных языков.



ВЕРДИКТ

ОТЛИЧНО!



9.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

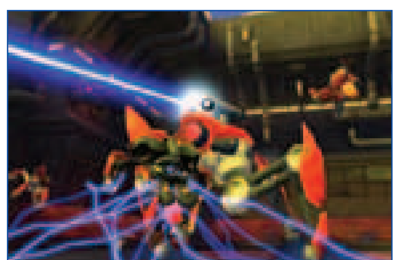
ПЛЮСЫ

По-настоящему красивая графика, по большей части качественная работа камеры, интересный сюжет, разнообразие геймплея.

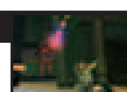
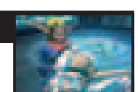
МИНУСЫ

Гоночный режим кажется излишне усложненным; время от времени камера все-таки вытворяет неприятные фортели.

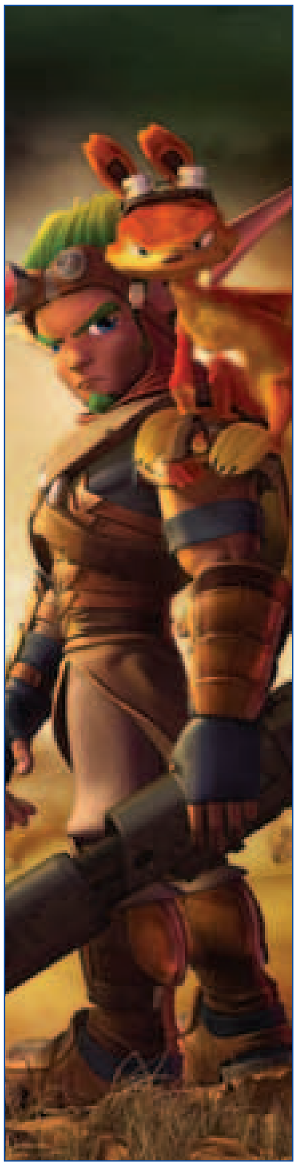
В Naughty Dog ответственно подошли к созданию финального эпизода трилогии, выпустив одну из лучших своих игр.



Дадим бой крабам-захватчикам!

КРАСИВЕЕ, ЧЕМ	ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Ratchet & Clank: Going Commando 	Jak 2 

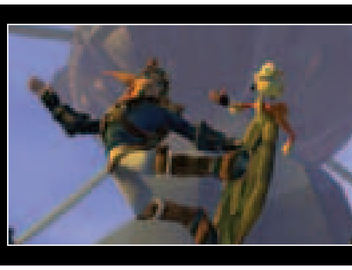
ПО ВСЕМ ПРИЗНАКАМ JAK 3 – ЛУЧШИЙ ПЛАТФОРМЕР ИЗ ЧИСЛА ВЫШЕДШИХ ДЛЯ PS2.



ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

СТУДИЯ-ДОЛГОЖИТЕЛЬ

Основанная в 1986 году шестнадцатилетними Джейсоном Рубином (Jason Rubin) и Анди Гэвином (Andy Gavin), студия выпустила множество проектов, среди которых наиболее примечательными можно считать файтинг Way of the Warrior (3DO, 1994), трехмерные платформеры Crash Bandicoot (PS one, 1996) и Jak and Daxter: The Precursor Legacy (PS2, 2001).



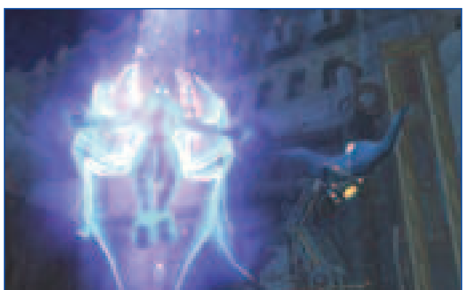
беготню и прыжки по трехмерным платформам сменяют элементы шутера и гонки по барханам на увешанных оружием скоростных багги, прямо как в «Безумном Максе». Специально для гоночных уровней была написана модификация игрового движка, учитывающая поведение транспортных средств с четырьмя ведущими колесами, – на наш взгляд «физика» получилась преувеличенной в меру, хотя сами багги можно было сделать чуть более выносливыми (или раскидать по уровням больше аптечек) – слишком высок напор, с которым наседают на хвост соперничающие бандиты, да еще и таймер некстати тикает… Костяк геймплея по-прежнему состоит из платформенных уровней, где Джек не без помощи своего прихвостня выполняет задания, часто напоминающие маленькие попутные мини-игры, – удостаиваясь в награду за труды всевозможных апгрейдов «пушек», умений и навыков. Стандартный арсенал состоит из четырех стволов, каждый из которых может быть усовершенствован трижды (итого, считай, двенадцать сильно разнящихся типов оружия). Силы «эко» раскрывают новые грани главного героя: «темный Джек» (Dark Jak) демонстрирует завидные познания в рукопашном бою, умеет ненадолго становиться неуязвимым; светлая же его ипостась (Light Jack) поднаторела в искусстве регенерации и навострилась замедлять время. Несколько раз герои переносятся на гладиаторскую арену в Спартусе, где им требуется доказать свое превосходство в поединках с сонмами противников; большую же часть времени уровни несут исследовательскую нагрузку – охоту на рядовых оппонентов и боссов разбавляет преодоление ловушек, решение пространственных загадок.

ПОРЯДОК!

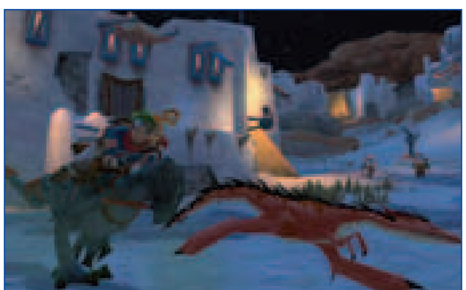
Вряд ли мы погрешим против истины, сказав что в техническом отношении проект не претерпел значительных изменений по сравнению со второй частью. Это, разумеется, ни в коем случае не означает, что игра некрасива, медленна или лишена впечатляющих спецэффектов – графика Jak 3 смотрится на редкость актуально. В пользу третьей части говорит и тот факт, что мрачноватую палитру Хэвен-сити сменили сочетания более сочных, ярких и «живых» оттенков. По сравнению с бета-версией, которую мы наблюдали в конце марта, в лучшую сторону изменилось поведение виртуальной камеры, почти избавившейся от хворей, свойственных ее соплеменницам из других, не таких полированных, трехмерных платформеров. Сотрудники Naughty Dog собаку съели на дизайне персонажей: раздираемого противоречиями Джека и гримасничающих зверей воспринимаешь как героев хорошего мультсериала, которые никогда не устанут разыгрывать уморительные сценки перед благодарной аудиторией.

ДОСТОЙНЫЙ ФИНАЛ

На конференции, где он сообщил о намерении передать руководство Naughty Dog ряду преемников, основатель команды Джейсон Рубин подтвердил, что Jak 3 должна стать последней «номерной» частью сериала. В будущем мы наверняка увидим другие игры с этими персонажами, действующими в полюбившейся вселенной, но основная трилогия заканчивается здесь, в окружающих Спартус пустошах. На висевшие в воздухе вопросы даются долгожданные ответы, а все побочные сюжетные ответвления сходятся в единую развязку, которая порадует каждого, кто следит за приключениями Джека и Дакстера с самой первой игры. Более подходящее завешение трилогии сложно было бы придумать. ■



Трансформации Джека выполнены на высшем уровне: ни дать ни взять, summon из JRPG!



Передвигаться по Спартусу и прилегающей территории можно не только на своих двоих.



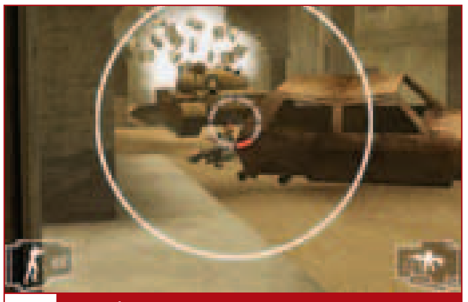
На гладиаторской арене вас далеко не всегда ждут противники, расправиться с которыми легче легкого.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC, Xbox ■ **ЖАНР:** FPS ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Atari
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Zombie Studios ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 32
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт RAM)

http://www.shadowopsgame.com



Этот ливиец еще не знает, что заклинивший пистолет – совсем ничтожное затруднение…



…доблестные американские гранатометчики – вот настоящая проблема этого парня.



Несмотря на солидный возраст, движок Unreal Warfare держится бодрячком. С его помощью и дикая природа смотрится неплохо, и городские ландшафты радуют глаз.

SHADOW OPS: RED MERCURY

«КОММАНДО» БЕЗ ШВАРЦЕНЕГГЕРА

ВЛАДИМИР ИВАНОВ
glaymore@hotmail.com

Shadow Ops (SO) – не столько игра, сколько ностальгическое путешествие лет на 15 назад. Нет, не надо кричать и падать в обморок, движок и звук в этом боевике вполне современные, – а вот геймплей заставляет почувствовать себя героем старого кинохита типа «Коммандо» или «Рэмбо 2».

Брифинг на палубе авианосца под рев взлетающих истребителей, пара емких слов о злодеях с портативной ядерной бомбой – и вот наш спецназовский отряд уже десантируется из армейской «вертушки» на пыльные улицы Триполи. И тут начинается…

Разномастные бойцы с автоматами, пистолетами, карабинами толпой валят из всех переулков, выбегают из дверей, лезут из окон, стреляют с крыш. Наша крошечная команда отчаянно мечется под перекрестным огнем, прижимаясь к стенам. Напарники истошно орут и палят куда попало – похоже, толку от них немного. Пытаюсь отстреливаться, но число злодеев, кажется, только растет. Ошибка в алгоритме респауна? Нет, что вы, просто у игры такой стиль. Стиль крутого армейского боевика, стиль Шварценеггера и Сталлоне.

Отбившись от первой волны атакующих, начинаем методично продвигаться по улицам. Постепенно приходит понимание, что SO – рассадник скриптов. На горячей ливийской земле щедро расставлены триггеры, пробуждающие к жизни все новые толпы усатых злодеев в хаки. Поняв, что наших героев обычной пулей не возьмешь, враг без передышки закидывает нас гранатами, подрывает взрывчаткой, давит танками, расстреливает из РПГ. От прямого попадания панцерфауста напарники смешно подпрыгивают и ругаются. Мы мужественно шагаем сквозь ближневосточный ад, отъедаясь аптечками. За спиной у нас остается сожженная бронетехника, сотни трупов и палящее солнце. Майкл Дудикофф удавился бы от зависти.

Сюжетные видеовставки соответствуют общему стилю. Постоянные погони, стрельба, взрывы, драки. Герой – не Лундгрен, но кое-какой харизмой обладает. Качество съемок вполне голливудское – модный клиповый монтаж, мгновенные наезды, головокружительные облеты. Над боевой группой флота США взрывается ядерная бомба: ударная волна в эффектном рапиде переворачивает авианосец. Похоже, нам нечего больше делать в Сирии. Впереди джунгли Конго, снега Казахстана и парижская подземка.

SO можно много и аргументированно ругать, благо есть за что – за вопиющую аркадность, за примитивную физику, за откровенную тупость напарников, за рельсовую линейность, за невозможность сохраниться посередине уровня… Но желания это делать нет – кому ж придет в голову хаять голливудский «блокбастер про спецназ»? ■

ВЕРДИКТ

ИНТЕРАКТИВНЫЙ ТИР



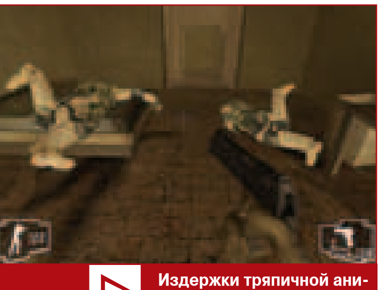
6.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

+ ПЛЮСЫ
Динамичность, толпы злобных врагов, великолепный звук в формате 5.1, занимательный сюжет.

– МИНУСЫ
Чрезмерная линейность, злоупотребление скриптами, слабый AI, неудобная система сохранения игры.

Боевичок второго эшелона, спинномозговой рай для любителей отстреливать по десять врагов в минуту.

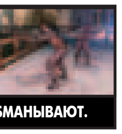


Издержки тряпичной анимации налицо.

– ХУЖЕ, ЧЕМ
Soldier of Fortune 2



ПРОЩЕ, ЧЕМ
Rainbow Six 3

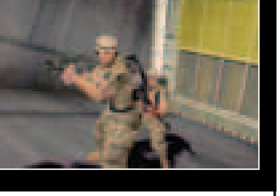


РАЗРАБОТЧИКИ НАЗЫВАЮТ SO «ТАКТИЧЕСКИМ ШУТЕРОМ». НЕ ВЕРЬТЕ, ВАС ОБМАНЫВАЮТ.

ЗОМБИ ВОЗВРАЩАЮТСЯ

ТАКТИКА ОТ ZOMBIE STUDIOS

Выпустив в далеком 1998 году свой боевик Spec Ops: Rangers Lead the Way, Zombie Studios стали одними из законодателей мод в жанре тактического военного FPS. Хотя уже тогда было ясно, что сотрудникам компании понятие «реализм» неинтересно, и из всей тактики они признают только наличие напарников, но по тем временам даже это было в новинку. Пока не пришел Rainbox Six…





ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ СЕРИИ
CONFLICT VIETNAM
КОНФЛИКТ: Вьетнамская война
PIVOTAL GAMES
SCi GAMES
Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 788 90 91, e-mail: buka@buka.ru
Бука

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: light gun shooter
■ ИЗДАТЕЛЬ: SCEE ■ РАЗРАБОТЧИК: Namco
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2

http://www.namco.com/games/timecrisis3

TIME CRISIS 3

ПОПРОБУЙ ПОПАДИ

ЮРИЙ ВОРОНОВ
voron@gameland.ru

Жанр световых тиров на консолях продолжает переживать большой кризис. Игры выходят не просто редко, а очень редко. Каждая новая встречается фанатами, как настоящий праздник. А общее их количество на той же PS2 можно пересчитать по пальцам. Какова же была радость, когда вышел Time Crisis 3!

Все, кто владел таким редким аксессуаром, как световой пистолет для PS2, играли днями и ночами, и оторвать их от этого занятия было просто невозможно. Только стихийное бедствие могло помешать отстрелу негодяев и выделению адреналина в телах новоявленных снайперов. Для тех же, кто вообще не знаком с жанром, расскажем, от чего все так сходили с ума.

Сериал Time Crisis был и остается динамичнейшим световым тиром с хорошим сюжетом и интересными боссами. Новая часть показала себя достойным наследником оригинального хита. Как и раньше, нам предстоит отстреливать на экране многочисленных врагов, прятаться за различными укрытиями для перезарядки и бороться с боссами.

Действие на экране развивается стремительно. То десант высадился с парашютом, то подмога подъехала на бронетранспортере. То мы бежим по лесу, то уже по крыше идущего поезда. А вот и босс прилетел на вертолете... Все это настолько захватывает, что пока не пройдешь очередной уровень, успокоиться не можешь. Ведь интересно, что же еще нам уготовили разработчики.

Главное отличие новой игры от предыдущих – несколько видов доступного оружия. Если раньше мы всю игру стреляли только из девятимиллиметрового пистолета, то теперь у нас есть еще автомат, дробовик и гранатомет. Патроны, понятное дело, бесконечны только для пистолета. Для остального оружия их нужно собирать. Так что теперь, проходя уровень, задумываешься, тратить ли боезапас автомата на новую партию врагов, которые как раз выбежали из переулка, или приберечь его для более серьезных соперников. А как же приятно расстреливать боссов из гранатомета, просто сказка!

Огорчает только одно: так как Time Crisis 3 портирован с игровых автоматов, продолжительность его оставляет желать лучшего. Хотя это болезнь всех проектов этого жанра. Да и графика сейчас многих может сначала отпугнуть, так как над текстурами разработчики, видно, трудились спустя рукава. Но все же удовольствие и выброс адреналина, полученные за несколько часов, которые вы потратите на прохождение, возводят Time Crisis 3 в ранг хита. ■

ВЕРДИКТ

ЗАХВАТЫВАЮЩЕ



7.5 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

+ ПЛЮСЫ

Несколько видов оружия, дополнительный сценарий, непрерывный экшн, весьма неплохой сюжет для игры такого жанра.

– МИНУСЫ

Средняя графика, невысокая интерактивность, небольшая продолжительность.

Один из лучших представителей редкого жанра. Если у вас есть световой пистолет, то вы просто обязаны ее купить.

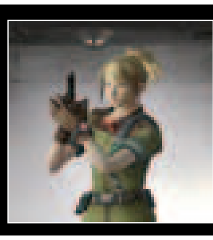


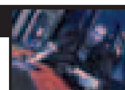
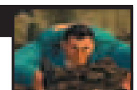
Самое время переключаться на дробовик!

АРКАДЫ ПРОТИВ ПРИСТАВОК

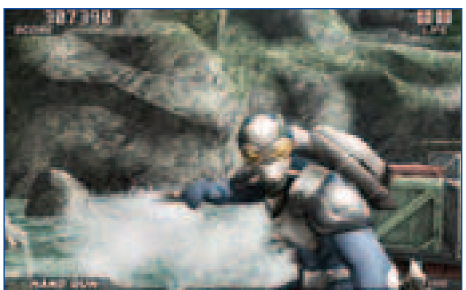
СТОИТ ЛИ ПОКУПАТЬ ДОМАШНЮЮ ВЕРСИЮ

Различия между аркадной и домашней версиями Time Crisis 3, на первый взгляд незаметны. Основные миссии, игровой процесс – все идентично. Аркады немного выигрывают за счет графики, памяти у автомата все же поболе. Зато в консольном варианте есть целый дополнительный сценарий за Алисию Уинстон со специальным снайперским режимом, а также различные мелкие бонусы. И не забывайте, что здесь вы платите за игру один раз, при покупке. А на аркадах – за каждый continue!

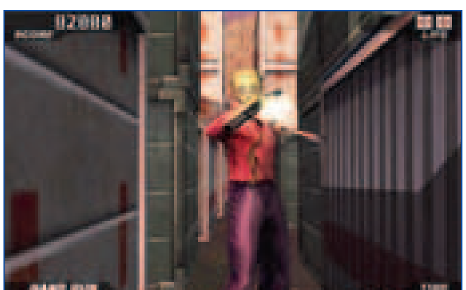


– ХУЖЕ, ЧЕМ	+ ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Vampire Night 	Time Crisis 2 

ЗАТЯГИВАЕТ, КАК ХОРОШИЙ БОЕВИК. ПОКА НЕ ПРОЙДЕШЬ, ОТОРВАТЬСЯ НЕВОЗМОЖНО.



Самые злые враги – те, которые появляются прямо перед экраном и режут холодным оружием.



Один из боссов игры, очень ловок и убить его не так просто, как может показаться поначалу.



Самые безобидные враги – зеленые солдаты, попадают в цель раз за всю игру. Другое дело, что за ними часто выбегают еще красные и желтые. Красный солдат должен быть сразу убит, так как он очень опасен.


Войны Будущего
ВОССТАНИЕ
Это не просто возможное будущее человечества!
Это не просто война с ужасными чудовищами!
Это не просто безумный отряд повстанцев, спасающий планету!
Это самая оригинальная тактическая стратегия всех времен и народов!
WARTHOG
JoWooD Productions
GFI
Руссобит-М
www.russobit-m.ru
© 2004 «Руссобит -Паблишинг» Все права защищены. © 2004 «JoWooD Productions Software AG» All rights reserved.
© 2004 Zed Two Limited. All rights Reserved. Published and distributed by JoWooD Productions Software AG
under license from Warthog Games Limited. © 2004 «Game Factory Interactive» All rights reserved.
www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-19-11, 967-15-80. Техническая поддержка:
support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** light gun shooter
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** SCEE ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Namco
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2

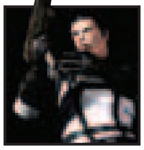
http://www.namco.com/games/timecrisis

CRISIS ZONE

ТОТАЛЬНЫЙ ХАОС

ВЕРДИКТ

ПОВЕЛИТЕЛЬ ЭНТРОПИИ



7.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Полная интерактивность, бесконечный боезапас у автомата и полный хаос на экране. А ведь его можно устраивать и вдвоем!

МИНУСЫ

Мало, очень мало. Даже десятки дополнительных миссий не спасают.

Безумный, деструктивный, великолепный световой тир. Настоящий подарок изголодавшимся фанатам.



Один из боссов игры. Любит рубить винтом.

ЮРИЙ ВОРОНОВ
voron@gameland.ru

Обычно в Непостижимых Полях царило величественное молчание. Иногда возникали диковинные, невнятные звуки, исходившие словно из самых глубин огромных куч мусора, – стоны энтропии; а когда они затихали, тишина становилась еще глубже. Чаще всего он покидал свои владения, чтобы услышать что-нибудь осмысленное – музыку, например.
Роджер Желязны

Думаете, чтобы создавать вокруг себя полный хаос, нужно обязательно быть повелителем энтропии? Да просто достаточно дать человеку в руки автомат! Примерно так же размышляли и разработчики из Namco, создавая свою новую игру Time Crisis: Crisis Zone.

Помните Time Crisis 3? Куда мы стреляли чаще всего? Правильно, во врагов. Чем точнее стреляем, тем лучше. Это всегда было главным правилом всех игр жанра. Конечно, иногда даже лучшие снайперы промахиваются. Поэтому, кроме врагов, временами рядышком попадались интерактивные вещи. У машин отваливались колеса, а стекла у витрин разбивались.

Но неужели вам никогда не хотелось побыть настоящим владыкой хаоса, взять пулемет и палить во все, что есть на экране? Чтобы за вами оставались лишь горы мусора, трупов и полная тишина? Теперь эта мечта осуществима. Нужно всего лишь купить игру Time Crisis: Crisis Zone и световой пистолет.

Ведь в игре главным оружием является автомат с бесконечным боезапасом. А вместо того чтобы прятаться за всякие естественные укрытия, вы теперь носите с собой бронированный щит, который даже ракеты не берут. Нереалистично? Ну и что, зато сколько удовольствия от хаоса, творящегося на экране после того, как вы нажмете на курок!

Любой предмет, находящийся в пределах вашей видимости, можно каким-либо способом изничтожить, искалечить или хотя бы немного попортить. Поэтому, кроме падающих пачками убитых врагов, на землю будут валиться разбитые арбузы, летящие во все стороны листы журналов, стекла из выбитых витрин, коробки, уложенные аккуратно у стены, китайский фарфор 17 века, мониторы, сковородки, список можно продолжить еще на пару страниц.

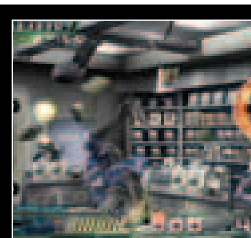
Прибавьте к интерактивности похорошевшую графику: с прошлой части Time Crisis в разы улучшились текстуры и увеличилось количество кадров в секунду. А к одному автомату – второй. Не красота ли? Даже не нужно звать друга, просто возьмите у него пистолет и стреляйте с двух рук! Кто теперь повелитель хаоса?

Жаль, конечно, что игра, как и все light gun shooter'ы, короткая, но она стоит потраченных на нее денег! ■

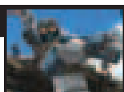
ПРОШЛИ ИГРУ?

НЕ СПЕШИТЕ УБИРАТЬ ЕЕ НА ПОЛКУ

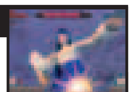
Думаете, прошли игру и можно ее положить на полочку пылиться? Как бы не так! Для настоящих «ворошиловских» стрелков все только начинается. В игре есть еще десятки дополнительных миссий. Как вам задание, в котором нужно перестрелять тучу противников в магазине, не попортив ни одной витрины? Или миссия, где нельзя попадать в гражданских? Банально? А вы не забыли, что в руках у нас автомат – оружие, приводящее к полному хаосу? То-то же.



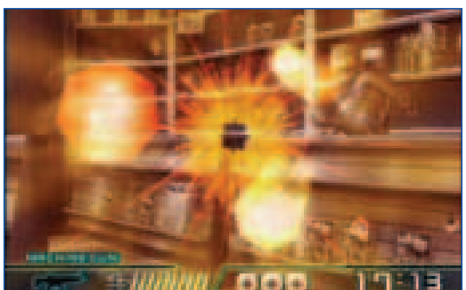
НЕ ПОХОЖЕ НА
Time Crisis 3



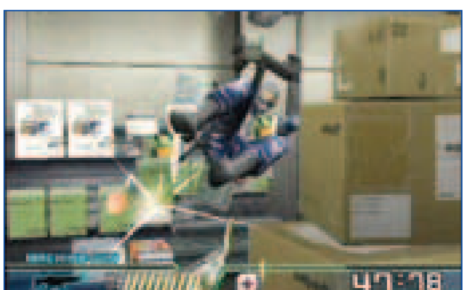
ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Time Assault



ВСЕМ, КТО МЕЧТАЛ НАВОДИТЬ ПОЛНЫЙ ХАОС НА ЭКРАНЕ, ДА И ПРОСТО ЛЮБИТЕЛЯМ ПОСТРЕЛЯТЬ.



За каждое попадание у вас будут отнимать одну жизнь, в начале игры их насчитывается всего 4.



Враги умирают всегда по-разному, в зависимости от того, куда вы им попали.



Не смотрите, что на экране всего один противник, сечас подбегут еще десять, а двое прячутся за стойками. Пока можно пострелять свежий хлеб, овощи, фрукты, воздушные шарики, ну и настырного врага заодно.

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS/management ■ ИЗДАТЕЛЬ: VU Games
■ РАЗРАБОТЧИК: Elixir Studios ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

http://www.howevilareyou.com

EVIL GENIUS

БОНД ДОЛЖЕН УМЕРЕТЬ

РОМАН «SHAD» ЕПИШИН
shad@gameland.ru

Зло присутствует в каждом из нас. Свернутое тугим узлом, оно гнездится где-то в районе поджелудочной железы и у иных людей находит выход в маленьких ежедневных подлостях. Водитель не «моргнет» фарами, подставляя собрата-автолюбителя хищным «гибэдэдэшникам». Обидевшаяся жена готовится подсыпать слабительное в кофе несчастному мужу как раз накануне важных деловых переговоров. А в ком-то природные желчь и яд копятся годами, достигают критического значения, – и тогда дружелюбный сосед превращается в обезумевшего маньяка, с помощью столового ножа и вилки наводящего ужас на весь район. Так уж устроены человеческие существа, что выпускать пар им жизненно необходимо.

Пусть бестолковые моралисты кричат о вреде компьютерных игр, мы-то с вами знаем, что нет лучше способа сбросить напряжение, чем вдоволь помучить маленьких виртуальных человечков. Сгноить в газовой камере оказавшегося не в то время и не в том месте агента спецслужб. Поджарить электричеством пару собственных приспешников. А лучше сыграть покрупному. Стырить статую Свободы, например! Гениальные идеи Питера Молине, заложенные еще в Dungeon Keeper, вернулись к нам вместе с Evil Genius (EG), игрой не менее стильной и порой еще более забавной.

ПО СЛЕДАМ РОГАТОГО ЖНЕЦА

На смену мрачным готическим подземельям пришли лабораторные помещения. Вместо суетливых забавных чертят по коридорам сломя голову носятся рабочие в желтых комбинезонах, нагруженные ящиками с динамитом для удаления скальных пород под очередную комнату. В остальном роли князя Тьмы и суперзлодея мирового масштаба схожи.

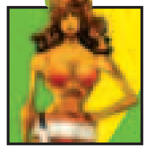
О верноподданных необходимо заботиться, а потому строительство любой базы начинается с казарм, обязательно вмещающих кровати и шкафчики для вещей. Подопечным нужно развлекаться – значит, без комнаты отдыха с настольным теннисом и телевизором не обойтись. И точно так же, как твари в Dungeon Keeper, слуги полностью принадлежат вам. Иными словами, никто не помешает злому гению испытывать на подчиненных новую гигантскую хлеборезку.

Пыткам в EG отводится почетное место, ведь они – один из наиболее забавных элементов игры. И пусть издевательства над собственными слугами доставляют неимоверное удовольствие (уа-ха-ха!), увечить вражеских агентов и шпионов куда приятнее.

В роли врага выступает законопослушный мир со своими назойливыми спецслужбами, аналогами реальных ФБР, ЦРУ и прочих контор. Правда,

ВЕРДИКТ

ВЕСЕЛОЕ ЗЛО



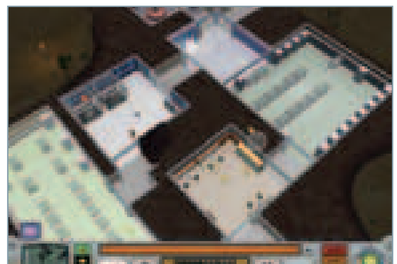
8.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ
Атмосфера шпионских фильмов 70-х, стильная графика и замешанный на черном юморе геймплей.

МИНУСЫ
Бывают моменты, когда основное строительство завершено, злодейства творятся, а в гости никто не едет. Становится скучно.

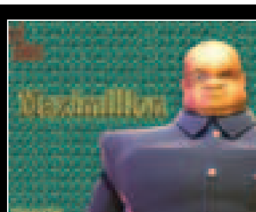
Отличная находка для любителей черного юмора. Почитай, с самого Dungeon Keeper 2 не было ничего столь же забавного.

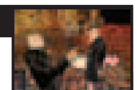

Дела идут, контора пишет, жизнь бьет ключом.

КАК ВЫГЛЯДИТ ЗЛО ИЛИ...

НАРОД ДОЛЖЕН ЗНАТЬ ГЕНИЕВ В ЛИЦО!

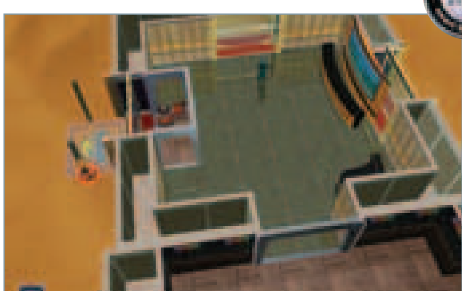
В отличие от Dungeon Keeper, олицетворяющий игрока злой гений в EG – персона одушевленная. Перед началом игры на выбор предлагаются три будущих повелителя ужаса и властелина мира: толстячок Максимилиан, роскошная дама постбальзаковского возраста по имени Алексис и Шен Ю, деспотичного вида азиат с изумрудом во лбу. Альтернатива имеет лишь эстетическое значение, поскольку на геймплее облик злодея практически не отражается.



НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ		НЕ ЛУЧШЕ, ЧЕМ	
Dungeon Keeper		Dungeon Keeper II	

НЕ DUNGEON KEEPER, НО САМОДОСТАТОЧНЫЙ ПРОДОЛЖАТЕЛЬ ЕГО ИДЕЙ.


Богатства мира оседают в сокровищницах золотыми слитками и кейсами с деньгами.


Здесь удобно разместится отель. Его интерьер – тоже ваша забота.


За постановку драк с применением восточных боевых искусств режиссерам Elixir Studios нужно дать какой-нибудь приз. Серебряный кулак, алмазную бровь или золотую почку, например.

СЕБЕ НА УМЕ

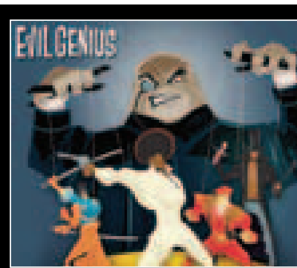
Непосредственного контроля над миньонами лишен даже самый гениальный злодей. В отличие от большинства других стратегий, здесь вы не можете тыкать пальцем в землю и наблюдать, как туда спешат верные слуги. Вы лишь ставите перед персоналом секретной базы задачи, которые выполняются настолько оперативно, насколько много под рукой свободных и бодрых рабочих. Состояние каждого подопечного в игре характеризуется пятью параметрами: здоровьем, преданностью, уровнем интеллекта, внимательностью и силой. Если не обеспечить подданным всех удобств, они превратятся в хилых, тупых оболтусов, в грош не ставящих великое дело покорения мира.



КТО ЗА ЭТИМ СТОИТ ИЛИ...

КОМПАНИЯ АБСОЛЮТНОГО ЗЛА

Elixir Studios была основана в 1998 году и вобрала в свои ряды звездных представителей игровой индустрии. В коллектив входят люди, трудившиеся над Theme Park, The Sims, Black & White, Dungeon Keeper 2 и Homeworld. Пусть студия не получила блистательного Питера Молине, отсутствием оригинальности идей она все равно не страдает. Не самая удачная, но весьма неординарная Republic: The Revolution и Evil Genius – яркое тому подтверждение.



изначально правительствам ведущих держав глубоко плевать на кипящего злобой выскочку, обживающего богом забытый необитаемый остров. Неужели мы стерпим подобное к нам, гениям, отношение?! Всем этим жалким, ничтожным, копошащимся в своих мелочных заботах людишкам нужно показать, кто настоящий хозяин мира, кто правит бал на планете Земля!

Всяческие бесчинства – вторая фаза игрового процесса. Обставив подземелье кое-какими вещичками, оборудовав командный центр, мы получаем доступ к карте мира. На этом экране свершается мировое зло. Обучая и тренируя коварных слуг, мы затем отправляем их на боевые задания в разные уголки земного шара. Злодеи могут просто красть деньги из регионов, но, получив приказ «Замышлять», будут разрабатывать планы наиболее гнусных злодеяний, подходящих для данной местности. Не сомневайтесь, после пары особо наглых нарушений общественного порядка вас заметят. И тогда ждите гостей...

Агенты из клуба поклонников Джеймса Бонда повалят на остров толпами, порой в сопровождении «морских котиков» и прочей «живности» в масках и с автоматами. В эти моменты вы наглядно убедитесь, насколько подземная обитель соответствует стандартам злодейского «базостроения». К приходу незваных гостей следует готовить не только слуг, которые, к слову, неоднородны в своем составе, но и саму резиденцию. По списку доступных ловушек EG не уступает любой части Dungeon Keeper, а оригинальностью некоторых моделей даже превосходит последний.

Только вражеские агенты все-таки поумнее рыцарей Света: они, случается, избегают падающей сверху газовой камеры или упрятанной в стену пушки. Таких живчиков лучше доверить профессионалам. По мере сгущения вокруг вашей головы ореола темной известности интерес к «необитаемому» острову начнут проявлять не только спецслужбы, но и отъявленные негодяи, желающие обрести сильного покровителя. Увы, собрать вокруг себя легион отчаянных головорезов не получится. Придется выбирать одного из нескольких специалистов, руководствуясь его характеристиками и уникальными способностями.

ВЕСЕЛЫЕ КАРТИНКИ

Несмотря на пропаганду злодейского образа жизни и едва ли не мирового терроризма, EG вряд ли попадет на обеденный стол борцов за цензуру в играх. Разработчики не ставили целью сделать кровавый симулятор имени Адольфа Гитлера. Стилистическую основу проекта составили кинокартины об Остине Пауерсе и пронизанная тонким юмором «бондиана». В меню звучит характерная для таких фильмов торжественная ретро-музыка. Немногочисленные монологи негодяев и тексты с описанием злодеяний блещут комичным пафосом, почти каждая деталь внешнего оформления игры вызывает улыбку, а то и приступ здорового смеха. Взять хотя бы громилу охранника с широченными плечами, махонькой головой и прической в стиле «афро» размером с полтела. Из наемников мне больше всех приглянулся Красный Иван – здоровый, будто выточенный из камня, вояка явно коммунистических мировоззрений. Графика вообще нарочито угловата, зато движок щеголяет отличной работой со светом и отражениями в отполированных полах.

НЕ ПИТЕРОМ ЕДИНЫМ

Покуда Питер Молине витает в божественных материях, взращивая все более умных титанов, а на досуге увлекается виртуальным кинематографом, ожидать третьего пришествия Рогатого Жнеца бессмысленно. И EG, пожалуй, единственный проект, способный воскресить те бурные эмоции, что мы когда-то испытали, наслаждаясь «дьявольскими» шедеврами Bullfrog. ■



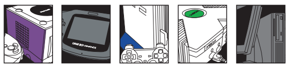
Для развития у миньонов внимания используется... мышиный лабиринт!



Незваных гостей лучше не убивать, а пленить. Потом можно развлечься пытками.



Когда безобразия в мире вершатся полным ходом, строительство базы закончено, а гостей все нет, единственным развлечением становятся пытки собственных слуг. Dungeon Keeper, мы тебя не забудем!



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox, GameCube ■ ЖАНР: fighting/puzzle/adventure
■ ИЗДАТЕЛЬ: Midway ■ РАЗРАБОТЧИК: Midway
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2

http://www.midway.com

MORTAL KOMBAT: DECEPTION

ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ?

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Mortal Kombat (далее – MK), хоть и потерял былую привлекательность, все еще способен вызывать у людей бурные эмоции – как отрицательные, так и положительные. Несколько лет назад половина консольщиков считала MK3 лучшим файтингом в серии, а вторая предпочитала MK2. Сходились они лишь на том, что четвертая часть достойна помойки.
Сейчас геймеры также делятся на два враждебных лагеря. Одни питают к Deadly Alliance и Deception лишь отвращение, другие обнаруживают в них знакомые с детства черты и с удовольствием проходят игры раз за разом, открывая дополнительный контент и до автоматизма доводя выполнение fatality и особо сложных комб. Интересно, что и яростные защитники, и непримиримые противники MK: Deception чаще всего игру толком не видели и руководствуются видеороликами, скриншотами, чужими рецензиями, слухами и магической силой бренда. Отношение к игре сильно меняется по мере ее изучения и зависит от того, на что вы наткнетесь в первую очередь – на несомненные достоинства или же вопиющие недостатки. Например, MK: Deception, как и Deadly Alliance и даже MK4, отличается крайне неестественной анимацией. Привыкшим к плавным движениям бойцов из Tekken 4 или же Dead or Alive 3 будет непросто смириться с малым количеством кадров анимации и, скажем так, очень странным поведением персонажей Deception. Во многом это фича MK. Ведь создатели гордятся тем, что серьезно подошли к воссозданию различных боевых стилей. Соответственно, бойцы всегда находятся в правильных стойках (вернее, застывают в определенной позе и почти не шевелятся) и после выполнения ударов возвращаются в них же. Передвигаются по арене они тоже с сохранением стойки. Из-за этого часто возникают ситуации, когда боец мгновенно (!) переходит из одного положения в принципиально другое без промежуточной анимации. А ведь в Virtua Fighter 4, и в Tekken 4 точно так же симулируются реальные боевые искусства, однако удается отображать все движения по-человечески.
Второй важный минус игры – устаревшая игровая механика. Фактически геймплей в Deadly Alliance повторял идеи и MK2, и MK3, а Deception окончательно перешел к модели MK3, кое-что позаимствовав у Killer Instinct. Но тут есть одна хитрость. Если сравнивать Deception с любым из четверки современных 3D-файтингов, то детище Midway никуда не годится. Плохо использует 3D, мало специальных при-

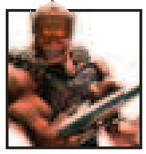
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ РЕЖИМЫ

PUZZLE, CHESS, KONQUEST, KRYPT

Puzzle Kombat – очередная вариация на тему Puzzle Fighter, очаровательно оформленная кровавым поединком. Kombat Chess – шахматы, где для съедения чужой фигуры надо сначала ее победить. Оба режима в меру привлекательны и – по большому счету – могут когда-нибудь стать основой отдельных игр. Konquest – однопользовательское «сюжетное» прохождение, смесь adventure и fighting. Там же располагается и великолепный tutorial за всех бойцов, и там же добываются монетки и ключи, с помощью которых можно в режиме Krypt открывать всякие разные бонусы. Графика в Konquest абсолютно убога, сюжет местами хорош, местами смешон, но… Проходя Weapon Master в Soul Calibur, хоть кто-нибудь читал тамошние тексты? А Konquest к следующей игре товарищ Бун вполне может довести до ума и утереть тем самым нос сразу всей великолепной четверке 3D-файтингов!

ВЕРДИКТ

HARA-KIRI? FATALITY!



7.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ
24 бойца, удобоваримый геймплей, в меру красивые модели героев и арен, куча дополнительных режимов, игра по Сети.

МИНУСЫ
Плохая анимация, недоработанный режим Konquest (с ужасной графикой), устаревшая игровая механика.

Сериал встает с колен. В Deception можно играть не только фанатам. Однако профессионалу игра вполне может не понравиться.

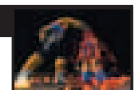


Где-то здесь Саб-Зиро обучает юных ниндзя.

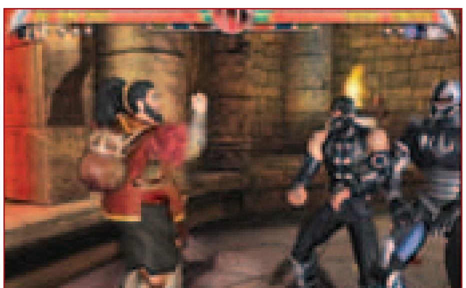
НЕ ПОХОЖЕ НА
Tekken 4



СОВЕРШЕННЕЕ, ЧЕМ
Mortal Kombat: Deadly Alliance



МОЖЕТЕ ОТНОСИТЬСЯ К MORTAL KOMBAT КАК УГОДНО, НО ЗНАЙТЕ: DECEPTION УДАЛСЯ НА СЛАВУ.



Noob Saibot и Smoke дерутся вместе. Похоже на пробу сил в создании tag-режима!



В Deception количество добиваний увеличено вдвое. Море трехмерной крови ждет вас.



Kabal не просто вернулся – у него сохранено фирменное оружие, засветившееся еще в Mortal Kombat 3. Тогда, правда, оно появлялось на свет лишь при проведении некоторых приемов, а также в конце длинных связок ударов.

СПРАВОЧНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

MK относится к файтингам со специально выделенной кнопкой блока. Его можно ставить отдельно против верхних или же нижних ударов. Под бросок также отведена специальная кнопка. Оружие герои могут достать либо переключившись на нужный стиль, либо подобрав его прямо на поле боя (есть не на всех аренах). Уход в 3D осуществляется обычным нажатием кнопки «вниз», так можно увернуться от многих ударов. Некоторые приемы имеют «встроенное» уклонение в сторону или вниз – они эффективны в качестве контрударов. Среди специальных атак есть «останавливающие» – заморозка у Саб-Зиро, вихрь у Кабала. Они оставляют врага открытым для продолжения наступления. Более подробный анализ системы боя MK читайте в следующем номере в разделе «Тактика». Наконец, надо отметить, что в MK: Deception есть online-режим. Жаль, что в России доступ в сеть с PS2 имеют лишь единицы.

ВНЕШНИЙ ВИД

ДВИЖОК И ДИЗАЙН

Притом что по большому счету графика в Deception не изменилась по сравнению с Deadly Alliance, есть вещи, радующие глаз. Особенно это касается сцен перехода от одной части локации к другой. Стены разлетаются, герои падают вниз, сшибая бочки и стулья… На одной из локаций бои проходят рядом с кучкой висельников – по ним можно бить, как по груше, чтобы затем они раскачивались и дезориентировали противника. А Найтвольф может в буквальном смысле слова нашпиговать врага стрелами – они потом будут весь раунд торчать из его груди! Что же касается дизайна, то меня лично он по-прежнему не устраивает. Герои куда брутальнее и грубее, чем на иллюстрациях к MK2 и MK3. А половина новых персонажей совсем мне не нравится. Но о вкусах не спорят.

емов (до сих пор всего три-четыре штуки на каждого!), нет никаких переходов в стойки (стили – несколько не то), нет wake up game, всего один вид бросков. Бой представляет собой череду очень похожих друг на друга комбо-серий, перемежающихся выставлением блока. Так играли шесть, восемь, десять лет назад. Даже 2D-файтингам, где за количеством приемов никто не гонится, Deception несколько уступает по сложности системы боя. Большинство нововведений либо повторяют идеи других игр пятилетней давности (многоуровневые арены и опасные зоны из Dead or Alive 2), либо попросту излишни. Например, хваленые fight state indicators сигнализируют о возможности провести серию ударов после подкидывания противника в воздух, либо же сделать контрудар после уклонения от его атаки. Как будто нормальный файтер и сам это не видит! Однако дело в том, что Mortal Kombat в начале 90-х развивался как альтернатива другим 2D-файтингам, сейчас же представляет собой своего рода третью силу по отношению к 3D- и 2D-файтингам. Это другая игра, и оценивать ее надо без оглядки на хорошо знакомые хиты. Ведь тот же Naruto: Narutimate Hero или более знакомый нашим читателям Power Stone никто не упрекает за плохой баланс или же однообразие приемов.

Чем меня обрадовал MK: Deception? Представителю лагеря фанатов MK3 было очень приятно не только увидеть вернувшихся наконец-то бойцов вроде Кабала и Найтвольфа, но и нормальные, длинные «наборные» комбы (вполне «теккеновских» масштабов), которые таинственным образом исчезли в MK4. Притом, что переключение между стилями само по себе особого смысла не имеет, – ну будет подсечка немного другой, ну и что – связки ударов, использующие это самое переключение, великолепны . Ослаблены до разумных пределов удары холодным оружием – ранее оно сильно нарушало баланс в бою. А в качестве противодействия длинным комбам предлагается использовать прием combo breaker. Его легко провести (вперед и блок), однако допускается это лишь три раза за раунд. Очень грамотно реализованы джагглы – с их помощью можно нанести противнику большой урон, но для полного выполнения всей серии ударов нужно очень хорошо уметь управляться с джойстиком. Наконец, как и в MK3, хорошим апперкотом можно отправить противника на другую часть арены – отображается это уже как в Dead or Alive 2. А иногда получится бросить его на шипы или же под пресс – своеобразный аналог выкидывания за край ринга из Soul Calibur. В Deception есть кровь и есть fatality (по два вида на бойца) – добивание поверженных противников. Добавилось также самоубийство – hara-kiri. Выполнить его может побежденный, чтобы испортить врагу удовольствие.

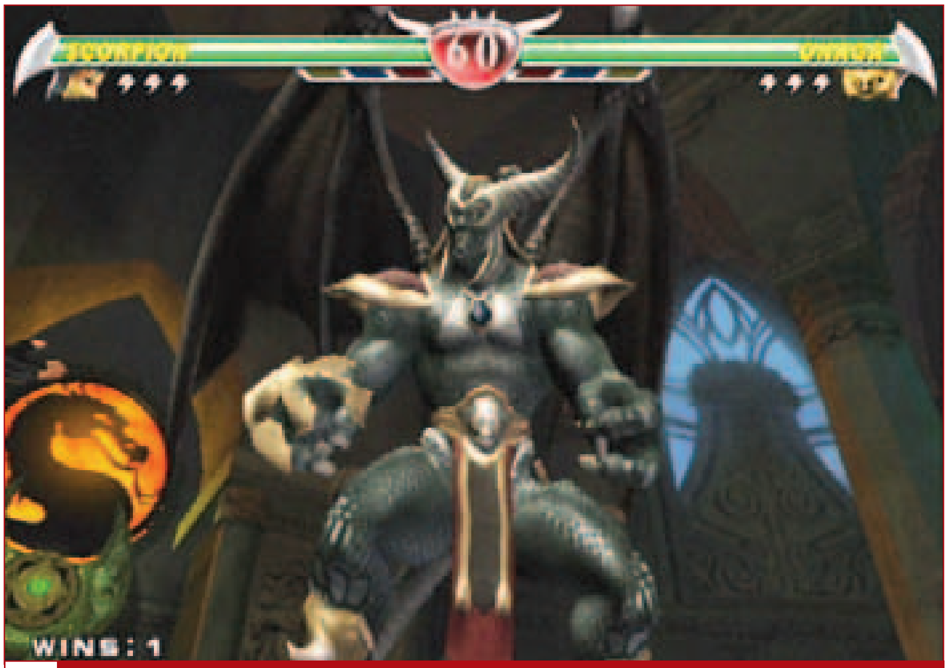
Прежде чем выносить вердикт, следует понять: MK – не просто файтинг, где целью является победа над своим другом, самоуверенно взявшим в руки второй джойстик. MK – это в первую очередь зрелище, это одна из тех вещей, которые определяют лицо мира видеоигр для людей со стороны. Можете со мной поспорить, но MK – еще и стиль жизни. Никакой другой файтинг не смог заинтересовать геймеров своей сюжетной линией (ни одного спойлера!), не заставил писать фанфики по его мотивам и рисовать портреты персонажей на бумажке в клеточку в огромных количествах. Почти всем геймерам глубоко наплевать на мотивацию персонажей Soul Calibur или Tekken, в случае с MK это не так. Эта черта сериала и позволила ему возродиться после фиаско четвертой части. А устаревший, но все же вполне качественный геймплей еще долго будет держать MK на плаву как файтинг. Есть мнение о том, что Deception слишком похож на Deadly Alliance, однако я могу на это ответить так: Deception – доведенный до ума Deadly Alliance с дополнительным контентом. И ничего плохого в этом нет, разве что жалко денег, потраченных на предыдущую часть. ■



Правила местных шахмат несколько отличаются от общепринятых. Ну и ладно!



Puzzle Kombat – чуть ли не единственный идеально реализованный игровой режим в Deception.



Главный босс игры – Dragon King. Во имя борьбы с ним вынуждены объединить свои силы прежде непримиримые враги. Справятся ли Raiden, Shan Tsung и Quan Chi с поставленной перед ними задачей?

■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: action/sports
■ ИЗДАТЕЛЬ: Activision ■ РАЗРАБОТЧИК: Vicarious Visions
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2

http://www.activision.com/microsite/thug2

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

ПЕРВЫЙ ПАРЕНЬ НА СКЕЙТБОРДЕ

ИГОРЬ СОНИН
zontique@gameland.ru

Одним из первых неяпонских проектов на GBA стал Tony Hawk's Pro Skater 2. Игра показала, какую приятную и быструю графику может выдавать крошечная консоль, точно копируя притягательный геймплей старших версий. Критики рукоплескали, игроки восторгались. С тех пор на карманной приставке от Nintendo появлялась каждая игра серии Tony Hawk's, и THUG2 – пятый проект в этой династии.

На GBA различные части обычно отличаются тем же, чем и на прочих платформах. Сюжетной кампанией в этот раз заправляет Бам Маргера, но сомнительного MTV'шного юмора здесь значительно меньше. Как и в старшей версии, скейтеры делятся на две команды и отправляются учинять беспорядки на спор, кто больше. Различия в строении кампаний несущественны. Например, на PS2 все задания сведены в таблицу в меню, а в версии для GBA необходимо разыскивать людей, которые попросят что-то сделать, как было в первом THUG. Разрешается взять несколько миссий и спокойно колесить по уровню, выполняя их. На PS2 каждое задание стоит некоторое количество очков, а на GBA они считаются суммарно, и как только будут достигнуты нужные цели, откроется доступ к следующей карте. В карманной версии есть все аттракционы «большой» игры, но добавлены и новые – например, оригинальные мини-игры, прекрасно вписавшиеся в общую концепцию игры. Так, одна из них состоит в том, чтобы, собрав теннисные мячи, долбить ими прохожих, но не трогать братьев-скейтеров. Все новые движения, доступные в THUG2, есть и в портативном варианте: Natas Spin вертит персонажа поверх гидранта, Graffiti Tag позволяет писать неприличности на заборах, Focus замедляет течение времени, Sticker Slap отталкивает от стены. Только Tantrum работает несколько иначе. Чтобы выругаться после проваленного комбо, на PS2 необходимо давить одну кнопку, а на GBA нужно отстучать комбинацию, показанную в правой части экрана. Прекрасный движок работает споро, не подтормаживая, хотя уровни, конечно, заметно меньше, чем на PS2. Изометрическая перспектива скрывает некоторые детали карты, разобраться в хитросплетениях которой подчас бывает непросто, но однажды привыкнув, осваиваешься без проблем. Портативной вариации удалось сохранить то, что утратила стационарная THUG2. Уровни не перенасыщены бесполезными объектами, наоборот, все рельсы и рампы к месту, почти все они используются не только в сюжетных заданиях, но и в обычных комбо. В пику аляповатому и китчевому THUG2 с PS2, THUG2 на GBA в высшей степени продуман и завершен. Браво! ■

ВЕРДИКТ

МАЛ, ДА УДАЛ



9.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ
Не тормозящая трехмерная графика, точное воспроизведение классических идей, удалые мини-игры.

МИНУСЫ
Недостаточно внятное музыкальное сопровождение.

Невероятно, но факт: портативная версия игры держится лучше, чем ее старшая сестра.



В заставках Тони извиняется за поведение Бама.



СРЕДНЕГО РОСТА, ПЛЕЧИСТЫЙ И КРЕПКИЙ

ЖИЗНЕОПИСАНИЕ ЗВЕЗДНОГО МАЛЬЧИКА ТОНИ

Тони Хок родился в Сан-Диего, штат Калифорния, 12 мая 1968 года. Свое первое профессиональное соревнование парень выиграл в возрасте пятнадцати лет, в 1983 году. Национальная ассоциация скейтбординга называла его лучшим спортсменом США 12 лет подряд, с 1984 по 1996 годы. Тони – единственный в мире человек, способный выполнить вращение на 900 градусов в воздухе. Он покорял этот трюк десять лет, однажды сломав ребро при неудачном приземлении. Тони выиграл больше состязаний, чем любой другой скейтбордист, и ушел из большого спорта в 1999 году в возрасте 31 года. Сейчас Тони иногда появляется в парках и показывает молодежи класс, но в соревнованиях не участвует.

НА УРОВНЕ
Tony Hawk's Pro Skater 2 (PS one)



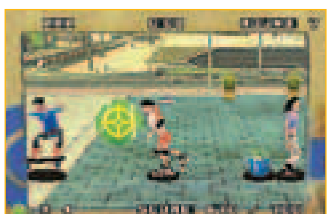
ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Tony Hawk's Underground (GBA)



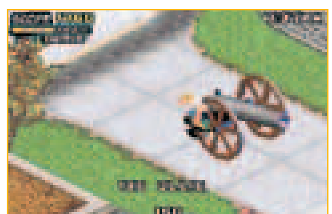
ГОДЫ ИДУТ, А НАГЛЯДЕТЬСЯ НА ВЫКРУТАСЫ ТОНИ МЫ НИКАК НЕ МОЖЕМ. ОНИ ПРЕКРАСНЫ.



Скейтеры-новички движутся медленно, поэтому на удачном Natas Spin можно навертеть до пятидесяти тысяч очков, особенно если к месту применить Focus.



Виртуальный тир «замочи роллера» – одна из новых целей в кампании.



Уровни во многом похожи на карты из THUG2 для PS2.

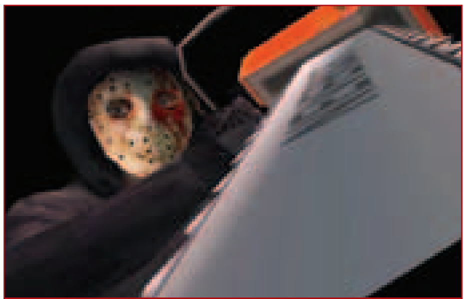





ЖАЖДА РАЗРУШЕНИЯ
FLATOUT
NVIDIA
BUGBEAR

■ **ПЛАТФОРМА:** PC, Xbox, PlayStation 2, GameCube ■ **ЖАНР:** action/sports
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Neversoft ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

http://www.activision.com/microsite/thug2



Похоже на Manhunt, верно? Новые заставки имеют к спорту лишь косвенное отношение.



Ролевая часть отошла на второй план: прокачать скейтера можно хоть в «лягушатнике».



В старости Бенжамин Франклин изучал методы вырабатывания электричества из провода и заряженной доски. С тех пор и повелось – Franklin Grind!!!

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

ЧУДАКИ НА СКЕЙТБОРДАХ

СОНИН ИГОРЬ
zontique@gameland.ru

Чем длиннее игровой сериал, тем легче проследить, как развивались вложенные в него идеи. Вот пара почти одинаковых проектов на общем движке, вот графический скачок, а с ним новые возможности, ходы, уловки – и затишье, экстенсивное развитие. Вот перспективная линейка побочных игр, не получившая продолжения по тем или иным причинам. Если повнимательнее присмотреться к истории шестисерийной эпопеи Tony Hawk's, в ней можно отыскать интересные закономерности.

Первые две части фактически установили стандарт симулятора скейтбординга. Игры еще не были перенасыщены нереальными трюками: скейтеры прыгали в воздух на правдоподобные высоты, делали несложные финты, катались по специальным паркам. В последующих частях снижался градус реализма, но сохранялась честная физика. Третий и четвертый эпизоды включали в себя объемные уровни, больше секретов, целей, финтов, ролевых элементов... Однако становилось ясно, что дальше развивать идею, не меняя кардинальным образом движок, невозможно. И количественные изменения переросли в качественные – Tony Hawk's Pro Skater превратился в Tony Hawk's Underground (THUG). В списке нововведений жирным шрифтом прописаны возможность слезть с доски и новая схема организации кампании. Но тут же девелоперы делают шаг назад: в Underground 2 возвращается классический режим, а в опциях появляется возможность отключить появившуюся было в первом THUG ходьбу. Почему? Изучим же новое творение Neversoft.

СКЕЙТОМ ПО ЛБУ

Одиночная кампания построена почти как и раньше, но не совсем. Новички-скейтеры, ищущие свой путь к Олимпу, остались в прошлом. Герой THUG2 – неудачник, похищенный Бамом Маргерой и прочими персонажами специфического шоу «Чудаки» с MTV. Спевшись с Тони Хоком, они устраивают соревнование с целью выяснить, чья тусовка наломает больше дров. Никаких журналистов, репортеров и восторженных поклонниц, лишь веселый скейтбордистский междусобойчик. Проигравшая команда оплачивает путешествие, и новичок оказывается в группе Хока. Поехали!

Хотя такая постановка сюжета будет в диковинку, она меняет только моральную подоплеку происходящего. Раньше мы делали карьеру, теперь – крушим, ломаем, глумимся и учиняем акты бессмысленного насилия и вандализма. Баму Маргере место на MTV, а не в спортивном симуляторе. Неумные реплики и действия «чудаков» опускают THUG до крайне низкого уровня. Neversoft зачем-то старается угодить и любителям чистого спорта, и мастерам повалять дурака в компании с MTV. Об этом же говорят и новые движе-

ГОЛОВА ПРОФЕССОРА ДОУЭЛЯ

КАК ИМПОРТИРОВАТЬ СЕБЯ В THUG2



Вывести точную копию себя любимого с помощью PC-версии THUG2 стало значительно проще. Если раньше необходимо было высылать фотографию в Neversoft, то теперь нужно просто снять изображение своего лица в разрешении 128x128 и указать его в программе-конфигураторе. После этого картинка появится непосредственно в игре, где остается подправить контрольные точки и цвет кожи. Это, правда, не помогло корреспонденту «СИ»...

ВЕРДИКТ

ОБЛЕНИЛИСЬ



7.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Почти совершенный геймплей, несколько новых трюков, классические режимы, продолжительная кампания.

МИНУСЫ

Критические недоработки движка, недостаточное соответствие духу скейтбординга, неуместные шуточки Бама и компании.

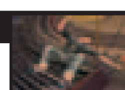
Игра, несмотря на богатство уровней и персонажей, не производит впечатление идеального проекта. Ошибки замучили.



... а потом, приколись, обе ноги зараз сломал.

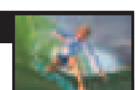
ХУЖЕ, ЧЕМ

Tony Hawk's Pro Skater 2



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

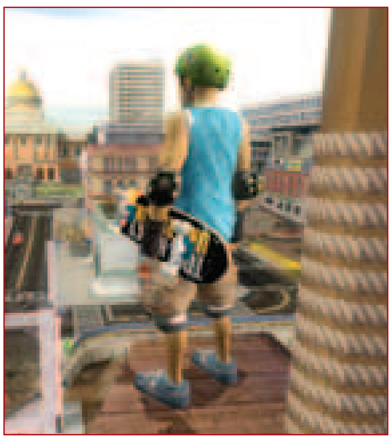
Kelly Slater's Pro Surfer



ТАКИМИ ТЕМПАМИ СЛЕДУЮЩИЙ THUG ПРИДЕТСЯ СРАВНИВАТЬ С GTA: SAN ANDREAS.

СКЕЙТБОРД БЕНА ФРАНКЛИНА

Собственно, чем прославился воздушный змей великого американского изобретателя? В восемнадцатом веке, когда природа электричества науке еще не была ясна, мистер Франклин собрался продемонстрировать, что молния – не «наказание Господне», а вполне объяснимый физический феномен. Для этого он привязал проводом к металлическому шесту воздушного змея и, дождавшись, когда началась гроза, запустил его. Молния била в змея, шест заряжался и искрился от «лишнего» электрического заряда. Так Бенжамин, сам того не подозревая, изобрел громоотвод.



БАМ-БАМ!

СКРЫТЫЕ ТАЛАНТЫ ПЕРВОГО ЧУДАКА MTV

Бам Маргера, несмотря на свой имидж, человек куда как не простой. В юные годы он режиссировал видеоклипы известной музгруппе H.I.M. На вырученные с «Чудаков» деньги Маргера снял полнометражную комедию «Хаггард» – правдивую историю о том, как одному из его друзей изменяла девушка. Фильм знаменит тем, что в одном из эпизодов на машине с эмблемой Hawk PD появляется Тони Хок в амплуа американского полицейского.



ния. С помощью Freak Out можно разбить скейтборд, выпуская пар после неудачного приземления. С технической точки зрения финт бесполезен: чтобы увязать его в комбо, нужно продолжать движения сразу после того, как персонаж получит новую доску, а значит, без разгона, из неудобного положения. Sticker Slap отталкивает героя от стены, на которой он лепит наклейку, – очень полезная штука для тех, кто хочет изобретательно ездить по одной рельсе взад-вперед. Вращение вокруг своей оси, Natas Spin, можно делать поверх гидрантов и шпилей. Но «закрученный» персонаж каждый раз выходит из «спина» в новом, случайном направлении. Ни о каком техничном продолжении комбо при таком раскладе речь идти не может. Почти киношный Focus замедляет течение времени, позволяя четко проворачивать сложные комбинации. Тем не менее, ни один из новых финтов не расширяет классическую схему трюков, и кажется, что они были высосаны из пальца для специфических целей в кампании.

Сама же кампания в World Destruction Tour почти идентична этому режиму в Underground, только без необходимости получать задания у прохожих. В меню паузы содержится иллюстрированный список приключений, каждое из которых оценивается во сколько-то очков. Как только в активе скейтера аккумулируется должное количество очков, открывается следующая карта, а Бам и Тони разыгрывают сценку с новой порцией сюжета. Для игроков старой закалки в THUG2 включен альтернативный Classic Mode, где скейтер остается один на один с уровнем, набором задачек и двухминутным таймером. Цели те же, что раньше: аккумулировать столько-то очков, сделать указанный грайнд или флип, собрать SKATE и найти секретную пленку. В этой дополнительной кампании необходимо заново открывать все новые уровни, а также несколько старых, классических карт из разных Pro Skater.

Основной набор движений кочевал из игры в игру едва ли не с самого первого Pro Skater, с ним же копировалась и образцовая анимация. В THUG2 впервые в истории серий Tony Hawk's разработчики отходят от реалистичного изображения персонажей. Скейтеры менее похожи на своих реальных прототипов, а среди секретных персонажей появились гротескные инопланетяне, бигфуты и даже огромная оторванная человеческая кисть. Изменилась разве только анимация тканей, которые выглядят более натурально, но, конечно, погоды это не делает.

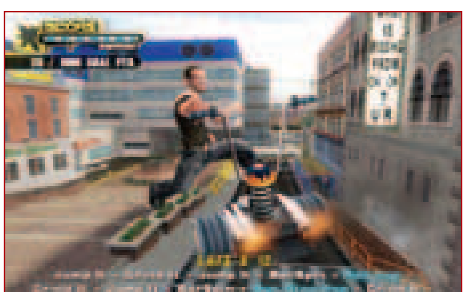
КТО ВИНОВАТ?

Обладая, в общем-то, таким же визуальным рядом, прежние игры казались блокбастерами AAA-класса. В отличие от них новая игра, отмеченная лейблом Тони Хока, недоделана. Сеть полнится стонами и зубовным скрежетом игроков, машины которых одной левой берут Doom 3, но не справляются с THUG2. Дело в том, что на многих конфигурациях PC-версия выдает дерганое изображение вне зависимости от настроек графики, да и PS2-вариант нередко позволяет себе ронять частоту кадров. Эта постыдная недоработка может убить геймплей похуже прочих гадостей, ведь мастерский скейтбординг требует точнейшего расчета времени, поймать которое не удается из-за отвратительного поведения движка.

Впервые в игре от Тони Хока акцент сделан не на технику, но на шутки, прибаутки и прочие развлекушки. Neversoft пытается усидеть на двух стульях, но уже изменив скейтбордингу как спорту, команда еще не пришла к нему как к развлечению. Старина Хок и претендент Маргера словно противостоят друг другу. Все лучшие «инновации» THUG2 – лишь хорошо забытое старое, а новые скейтовые потуги Бама неудачны. Перед сериалом два пути: либо с MTV, либо с Тони. Результат, который показал THUG2, оказался меньше каждого из слагаемых. ■



Подпись внизу гласит, что глумление над больным принесет 50 карьерных очков.



Совсем скоро на голубых экранах: Тони Хок в фильме «Газонокосильщик-3».



Вариации внешности скейтеров не ведают границ, а счет персонажей идет на сотни. Без особого труда мы нашли среди них фотореалистичного Алика Вайнера.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** tactical shooter ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** The Gathering
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Illusion Softworks ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 32
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** P III 800 МГц, 32 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

http://www.hidden-and-dangerous.com/hd2



Лучшее развлечение! Интересно, что подстрелить из пушки солдата почти невозможно.



Подойдя ближе, враги начинают краситься. Видимо, чтобы мы успевали перезаряжаться.



Наши подчиненные быстрее замечают врага, точнее стреляют и вообще выполняют половину работы сами. Если бы они при этом не лезли на рожон, то, наверное, прекрасно обходились бы и без нас.

HIDDEN & DANGEROUS 2: SABRE SQUADRON

ВОЙНА ПРОДОЛЖАЕТСЯ

ИЛЬЯ «GM» ВАЙНЕР
iv@gameland.ru

Вышедший целых пять лет назад проект Hidden & Dangerous и поныне остается вне конкуренции. Нам предлагали командовать сразу четырьмя бойцами, и пройти игру можно было лишь благодаря грамотному взаимодействию всех членов команды. К сожалению, именно этого не хватало недавно появившемуся сиквелу – в большинстве заданий достаточно было управлять и одним бойцом в режиме Lone Wolf. Поэтому в add-on'е хотелось в первую очередь увидеть сложные и продуманные миссии.

Начало игры довольно ободряющее: большие красивые карты, спрятанное где-то новое оружие и в чем-то поумневшие противники и подчиненные. Осталось только понять – «где» и «в чем»... При ближайшем рассмотрении от пейзажей начинает веять чем-то знакомым: все те же строения, восточные города и развалины в пустынях, но просто немного по-другому расставленные. Хотя это, конечно, и можно списать на богатство интерьеров оригинала игры.

Наше первое задание – взорвать склад и немецкие подлодки в доках, которые мы тоже явно где-то видели. Далее предстоит спасать британских летчиков из захваченного немцами арабского городка. Здесь как нельзя лучше выявляется тактика прохождения большинства миссий: либо тихо крадемся, либо находим тупичок поудобней, ложимся у стенки и очередью из пулемета приглашаем немцев на вечеринку. Не сомневайтесь, прибегут почти все.

После спасения летчиков придется быстро сматывать удочки через... ну конечно, каньон в пустыне. Правда, не ждите барражирующих в небе штурмовиков и коротких перебежек от машины к ящику с боеприпасами. Нам приготовили дорогу, усыпанную пулеметными гнездами, окопами и танками. Последние, кстати, встречаются повсюду и действительно делают игру интереснее и разнообразнее.

Остальные миссии (всего их 9) в основном стандартны: убить офицера, спасти своих, что-нибудь заминировать. Взрывать придется буквально все, что попадается под руку, – именно в этом состоит цель большинства секретных заданий, сулящих нам очередную звездочку на погоны. Улучшенный AI противников проявляется лишь в стремлении спрятаться за ближайшим укрытием и в дьявольски точной стрельбе. Не успел пальнуть первым – жмешь «Load». А парочка новых образцов оружия (которые к тому же придется поискать) ничем особым не выделяется и, по сути, не играет никакой роли.

Таким образом, вместо качественного add-on'a мы получили небольшой набор карт среднего качества. Конечно, приятно просто еще немного поиграть в отличную игру, но хотелось бы увидеть и что-то действительно новое. ■

ВЕРДИКТ

НЕГУСТО



6.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

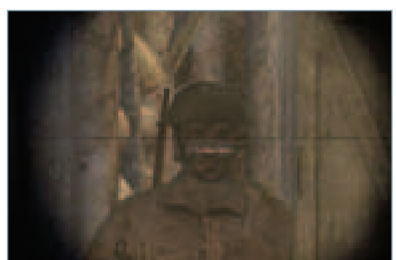
ПЛЮСЫ

Хорошо проработанные миссии, новые карты для мультиплеера, ну и все достоинства оригинала.

МИНУСЫ

Практически полное отсутствие новаций.

Перед нами скорее не add-on, а добротно сделанный mission-pack.



Остался один патрон… А больше и не надо!

ДЛЯ СПРАВКИ

СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО

Sabre Squadrons – пять и поныне существующих элитных формирований SAS. Каждое из них состоит из 4 отрядов по 16 бойцов, возглавляемых офицером с 10-15 годами боевого опыта. Они же, в свою очередь, дробятся на группы по… правильно, 4 человека. Каждый из отрядов специализируется на конкретных операциях (воздушных, сухопутных, горных, водных), и солдаты постоянно циркулируют между отрядами, чтобы иметь как минимум две специализации.

ХУЖЕ, ЧЕМ

Hidden & Dangerous 2



СЛОЖНЕЕ, ЧЕМ

Medal of Honor: Allied Assault



ЕЩЕ НЕМНОГО HIDDEN & DANGEROUS 2, НО, К СОЖАЛЕНИЮ, НЕ БОЛЕЕ ТОГО.

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** action/puzzle/rhythm ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Sony Computer Entertainment Europe ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Sony Computer Entertainment Studio London ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4

http://www.eyetoy.com/

ВЕРДИКТ

ВЕСЕЛУХА!



8.0 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

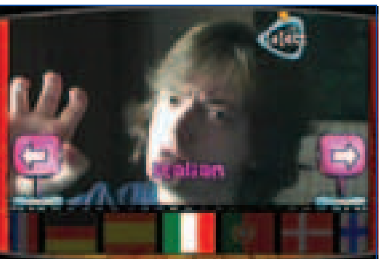
ПЛЮСЫ

Отличная реализация традиционных видеоигровых режимов с использованием новой технологии. Весело, разнообразно.

МИНУСЫ

Слегка напрягает продолжительность загрузок. Даже при ярком освещении камера может ошибаться.

Достойное развитие идей, заложенных в первый комплект Play. Серьезный конкурент Sega Superstars.


Желающие могут делать это даже по-итальянски.

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

EYE TOY: PLAY 2

ИГРОГЛАЗ-2

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Мы проглотили первый комплект Play, слегка подрыгались под напевы из Groove, оторвались в Sega Superstars и требовательно взглянули в сторону лондонских офисов SCEE: где там сиквел игрушки, начавшей всю эту чехарду? Тут как тут! Пресс-версия отправляется в редакционную консоль, с EyeToy сдуваются пылинки, «свет-камера-мотор!» – поехали!

Дебютный набор развлекушек для EyeToy состоял не столько даже из игр, сколько из простеньких технологических демок, познакомивших геймеров с уникальными возможностями устройства. Sega сделала следующий шаг, введя в свой комплект элементы настоящего геймплея – разбивку на полноценные, сражения с боссами. Здесь необходимо было уже не просто соревноваться за очки, а выполнять различные задания. Studio London идут ровно по тому же пути: их новая компиляция имеет куда больше общего с традиционными видеоиграми, нежели оригинальная разработка, заложившая основу серии.

ДВЕНАДЦАТЬ ЛУЧШИХ

Вся соль в разнообразии игр, поэтому давайте-ка пройдемся по списку из двенадцати наименований, вышедших под обложкой Play 2. Одно только перечисление доступных игрушек позволит создать впечатление о проекте.

Kung 2. Продолжение и развитие концепции восточных единоборств из первой части. На этот раз противостояние колоннам ниндзя разбавлено спаррингами с боссами и куда более интересными призовыми этапами, чем памятное разбивание досок.

Air Guitar. В воздухе висит гитара, вы хватаете ее и энергично трясете руками в тех местах, где рядом со струнами пролетают цветные индикаторы. Попадете в такт – считайте, что безоблачная рок-карьера вам обеспечена!

Table Tennis. Все верно, это настольный теннис. Подкидывайте и отбивайте мячик, стараясь обыграть чернокожую спортсмэнку. Действо на редкость простое в освоении и захватывающее по своей сути.

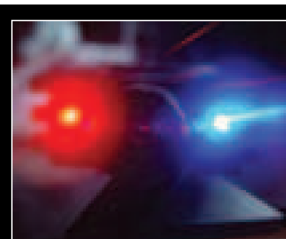
Secret Agent. Смысл в том, чтобы, избегая попаданий в лучи прожекторов и зону съемки камер наблюдения, перетаскать появляющиеся на экране предметы и благополучно выбраться из тюрьмы. Тут вы столкнетесь с несколькими мини-мини-играми: придется, например, подбирать кодовые комбинации замков.

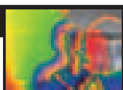
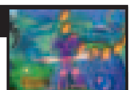
Mr. Chef. Общепитовская эпопея, не знающая равных! Вы – многорукий работник закусочной, отвечающий за приготовление и упаковку

ИННОВАЦИЯ SONY

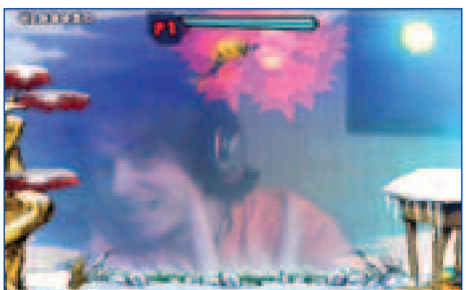
ПРОЖЕКТОР ИГРОВОЙ ПЕРЕСТРОЙКИ

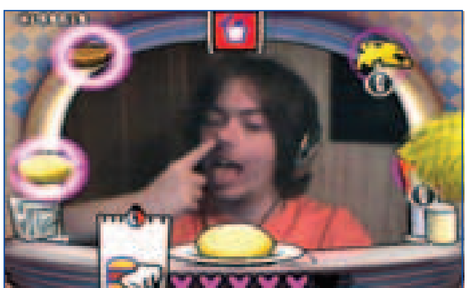
Если вы до сих пор пребываете в блаженном неведении относительно того, что же такое EyeToy, то нам с вас просто удивительно! Нынче каждый младенец знает: это маленькая цифровая видеокамера, подключающаяся к одному из USB-портов PlayStation 2 с одной лишь единственной целью: засунуть домомучительницу в ящик... м-м, перенести ваш пресветлый лик внутрь самых волнительных игр, известных человечеству. Возможно, мы слегка преувеличиваем.



ЛУЧШЕ, ЧЕМ	НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ
EyeToy: Play 	Sega Superstars 

С ВЫХОДОМ НОВЫХ КАЧЕСТВЕННЫХ ПРОЕКТОВ ПОЗИЦИИ EYETOY НА РЫНКЕ УКРЕПЛЯЮТСЯ.


Прыткие ниндзя из клана Му Дао атакуют гигантского демона, пришедшего разорить их насесты.


Весело и вкусно!
Подходи, налетай, поедай каравай!

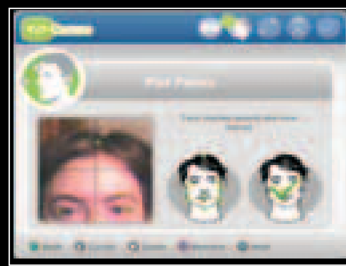




ОПЫТЫ НАД ЛЮДЬМИ

ДЕТИ В ПОДВАЛЕ ИГРАЛИ В ГЕСТАПО…

Магический комплект позволяет сделать трехмерную модель своей головы! Вы делаете свои снимки в профиль и анфас, расставляете на них по девять ключевых точек, и адская машина, предварительно замерзнув минут на пять, выплевывает на экран нечто, имеющее определенное сходство с вашей физиономией. Противоестественное создание можно импортировать в мини-игры, чтобы увидеть, как оно кривляется. Полюбуйтесь-ка на жизнерадостных гумпленов слева.



заказов. Тут тоже целое созвездие мелких заданий: и коктейль надо замесить, и картошку пожарить, а готовую продукцию еще и на подносе правильно разместить, причем – чем быстрее, тем лучше!

Bubblepop. Все относительно просто: лопаем синие шарики, избегая попадания по красным. «Относительно» потому, что вам понадобится невероятная точность и быстрота реакции, чтобы одолеть игрушку до конца. Она, впрочем, быстро надоедает.

Monkeybars. На небоскребе висит люлька с вашим персонажем, движением которой в четырех направлениях вы можете управлять. Перемещаясь по отвесным стенам, необходимо добираться до различных точек на здании. Камера снимает вас целиком, поэтому придется поработать как руками, так и ногами.

DIY. Аббревиатура расшифровывается как Do it Yourself, старое доброе «Сделай сам!». Все собранные под этим заголовком мини-игрушки так или иначе связаны со строительством: игрок валит бревна, забивает гвозди в доски и так далее.

Knockout. Новая версия боксерского чемпионата, участниками которого мы уже были в первой части. Усовершенствование касается камеры, отныне летающей вокруг ваших соперников и меняющей углы обзора прямо во время раунда. Оказавшийся в нокдауне игрок может попытаться прийти в себя, сбивая летающие вокруг головы звездочки.

Goal Attack. Взгляд на футбольные соревнования со стороны голкипера. Стоя в воротах, вы должны отбивать летящие мячи. Учитывая ширину игровой зоны, попотеть придется изрядно.

Home Run. Вариация столь непопулярного у нас бейсбола. Указываете, правша вы или левша – и марш на стадион махать битой!

Drummin. Последняя развлекушка – имитация игры на барабанах, очень похожая на «танцевальные» аналоги из EyeToy: Groove: от вас требуется попадать по цветным индикаторам, пролетающим через изображения барабанов.

Остается добавить, что многие игры поддерживают многопользовательский режим с попеременными соревнованиями вплоть до четырех игроков.

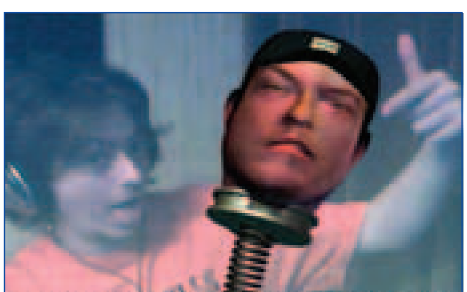
БОЛЬШАЯ ДИСКОТЕКА!

Подборка получилась весьма разнообразной, с ней действительно не получится заскучать так быстро, как это было с первой Play. Единственное, что слегка напрягает, – медленное время загрузки: красный занавес с надписью «Now Loading» созерцать придется долго. Это, впрочем, не такое уж большое зло, учитывая удовольствие, которое получаешь в процессе игры. К чести Studio London стоит сказать, что и здесь они не ограничились основным режимом: из главного меню доступна куча мелких интерактивных «фишечек», на все сто процентов использующих возможности камеры. Тут тебе и тур по Солнечной системе с заездом на планеты и созерцанием феерических видеоэффектов; и режим SpyToy, позволяющий превратить EyeToy в камеру наблюдения, делающую фотоснимки движущихся объектов; и мини-игры, связанные с распознаванием камерой ярких цветов и звуков; и функция записи видеосообщений.

С радостью и душевным трепетом констатируем: комплект редакции очень понравился. Если начинать знакомство с EyeToy, то с Play 2! ■



Крошка-мэскот не подает признаков жизни. Маленькие трагедии большой игры.



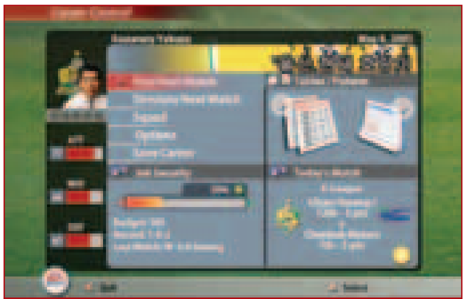
Сеанс мануально-виртуальной терапии: избиение собственной головы на пружинке. Одно лицо, да?



Эти стены навсегда запомнят дебютное выступление Жугдэрдэмидийна Гуррагчи в качестве вокалиста трэшевого коллектива «Дезодорирующие Компрессоры».

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, GameCube, Xbox, PC ■ **ЖАНР:** sport ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** EA Sports ■ **РАЗРАБОТЧИК:** EA Canada ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

http://www.easports.com/games/fifa2005/home.jsp



Основное меню режима карьеры: пока у нашей команды дела идут не очень.



Сборная России теперь больше не команда клонов. Наконец-то!



Пройти к воротам, даже на сложности World Class, не проблема, но забить гол – задача не из легких, вратари творят настоящие чудеса. Вот и приходится постоянно разыгрывать угловые.

FIFA FOOTBALL 2005

ЕВРОПЕЙСКИЙ ФУТБОЛ ПО-АМЕРИКАНСКИ

ЮРИЙ ВОРОНОВ
voron@gameland.ru

Вот и снова настал этот момент – EA Sports выпустила новую FIFA. И хотя каждый год журналисты только поругивают поставленный на конвейер сериал, геймеры со всего мира скупают игру миллионами копий. Парадокс. Впрочем, всегда есть надежда на радикальное улучшение игрового процесса.

Вначале о том, что перешло по наследству от FIFA 2004. Во-первых, графика. Перед нами все те же красивые стадионы и неплохие модели игроков со страшноватыми лицами. Во-вторых, звук. Как и раньше, на слух «давят» постоянно повторяющиеся комментаторы, знакомый гул стадионов… в общем, изменений ноль.

А вот режим карьеры был преобразован. Теперь перед нами стоит непростая задача – взять слабенькую команду и сделать из нее звездный коллектив. Выбрав фотографию и имя, приступаем к обязанностям тренера. За победу, как в классических RPG, полагаются бонусы на прокачку команды. Сразу же воспитать гармоничный во всех смыслах коллектив спортсменов не удастся. Перекинете заработанные очки тренеру нападающих – улучшится атака, «вольете» их в докторов – возрастет выносливость игроков. А ведь в штабе работает 8 человек!

Самые большие изменения действительно коснулись игрового процесса. Анимация игроков была полностью переделана, равно как и физика кожаной сферы. Футболисты теперь технично останавливают и подрабатывают мяч, цепляются ногами при его отборе, даже за футболки хватаются. Но главное, что с измененной анимацией появилась масса преобразований и в геймплее. Борьба за мяч стала более реалистичной и сложной. Отлично выполнена функция паса на ход. Различные финты и обманные движения теперь «повешены» на правый аналог геймпада. Игровой процесс ускорился, а новая система «первого касания» (когда, получив мяч, можно сделать резкий рывок в любую сторону, освободившись от опеки) позволяет говорить о существенном прогрессе серии.

Но, как всегда, не обошлось и без недостатков. Борьба «на втором этаже» реализована из рук вон плохо. Например, в This is Football 2005 мяч может просто пролететь мимо всех игроков, в FIFA по нему обязательно кто-нибудь пробьет. А всемогущий и безмозглый вратарь! Он вытаскивает немыслимые мячи, но при добивании после отскока даже не пытается поймать игровой снаряд. Тупость партнеров по команде просто поражает: трое защитников будут бегать вокруг нападающего, но мяч отобрать даже не попытаются.

Впрочем, FIFA 2005 все равно лучшая игра серии, хотя и по-прежнему отстает от конкурентов на полкорпуса. ■

МАГИЯ ФУТБОЛА

КАК ВРАТАРИ ОТРАЖАЮТ МЯЧ СИЛОЙ ВОЛИ

Не секрет, что FIFA всегда была игрой, в которой забить гол очень просто. В этом году разработчики применили новый способ ограничения сверхрезультативности. Теперь мяч попадает в крестовины, перекладины, пролетает в миллиметрах от штанги, или вратарь в немыслимом прыжке вытягивает его из угла. Но в рамки не идет, хоть ты тресни: ворота как заколдованные. Вначале кажется – вот это реалистичность. Но когда в пятнадцатый раз в выгоднейшей ситуации сотрясаешь перекладину, становится грустно.

ВЕРДИКТ

БЫСТРЫЙ ГОЛ



8.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Динамичный, интуитивно понятный геймплей, новая физика, отличная графика, режим карьеры, море всевозможных лиг и команд.

МИНУСЫ

Дубовый AI партнеров по команде, плохая реализация борьбы на втором этаже, искусственно завышенная сложность.

Лучшая из всех FIFA, но геймплей все еще далек от совершенства, а характеристики многих команд вызывают удивление.



Система подачи штрафных осталась без изменений.

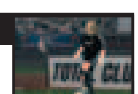
ХУЖЕ, ЧЕМ

This is Football 2005



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

FIFA Football 2004



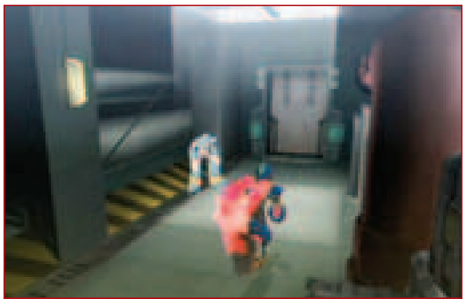
НОВАЯ ФИЗИКА, НЕМНОГО ПОДПРАВЛЕННЫЙ ГЕЙМПЛЕЙ И ВОТ ОНА – НОВАЯ FIFA.


ТЕМНАЯ СТОРОНА МАГИИ
Магия Войны
Знамена Тьмы
TARGEM GAMES
Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91,
e-mail: buka@buka.ru
Бука

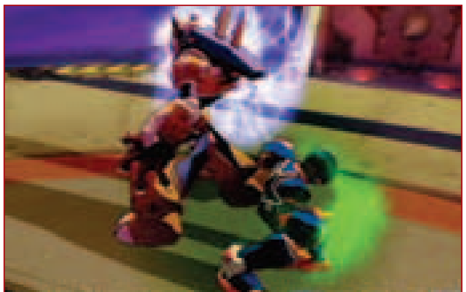
■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, GameCube ■ ЖАНР: RPG
■ ИЗДАТЕЛЬ: Capcom ■ РАЗРАБОТЧИК: Capcom Production Studio 3
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

http://www.capcom.com/xpml/game.xpml?gameid=750078

IMPORT REVIEW



Персонажи, использующие технологию cel-shading, куда привлекательнее, чем локации.



Атаки очень здорово проработаны: все направлено на зрелищность. Кроме того, их много.



Спецприем Зиро схож с лимитами Сабина из Final Fantasy VI и Зелла из Final Fantasy VIII: дабы свершилось чудо, необходимо за короткое время резво отбарабанить комбинацию кнопок.

MEGA MAN X: COMMAND MISSION

МЫ, РОБОТЫ

SPRIGGAN
spriggan@animag.ru

Еще во времена PS one и двух частей Mega Man Legends можно было небезосновательно предположить, что рано или поздно Мегамен станет героем настоящей RPG. Переход от action/RPG к RPG чистокровной происходил очень медленно, и вот спустя четыре Mega Man Battle Network и три Mega Man Zero мы увидели Mega Man X: Command Mission (MMX: CM) – вполне традиционную ролевую игру, главными героями которой стали персонажи Mega Man X7.

Предыстория нового X-эпизода ничем не выделяется на фоне сюжетных линий платформеров. Икс и Зиро – маститые охотники на мавериков – в сопровождении новичка Шэдоу отправляются на остров Гигантис с целью выследить тамошних реплоидов-повстанцев. Потеряв бдительность, герои попадают в засаду особо опасных мавериков, а новобранец внезапно оказывается предателем, который должен был заманить их в ловушку. Зиро захватывают в плен, а Иксу по счастливой случайности удается бежать, но судьба не перестает подкидывать ему новые неприятности.

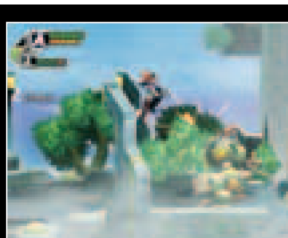
Несмотря на то что в MMX: CM появилось немало новых персонажей, начинка осталась прежней – война с мавериками, конца-края которой не видать до сих пор. Икс и Зиро вот уже долгие годы пытаются истребить нескончаемую армию неприятеля. Постоянно кто-то жертвует жизнью, затем восстает из мертвых – лишь для того, чтобы вновь взглянуть смерти в глаза... Подобный ход казался чуть ли не гениальным, потому что другие игры жанра редко могли предложить что-то стоящее. Накал страстей в MMX 5 и 6 наверняка запомнился очень многим – это был яркий пример того, что «сюжетом» в играх подобной формации не обязательно называются пять строчек текста с начального экрана. Как результат, прощались и патетичные диалоги, и заезженные сцены, и многие другие изъяны. Но от ролевой игры все-таки можно было ожидать тщательной проработки сюжетных фрагментов, равно как и более оригинальных реплик. К сожалению, герои MMX: CM то и дело умиляют высокопарными заявлениями, а отдельные поступки – и вовсе сродни разрыванию тельняшек на груди. Из всей ватаги героев лишь трое демонстрируют более-менее харизматичные характеры и хладнокровие – все остальные с потрясающим энтузиазмом соревнуются в наивности. Наше счастье, что авторам, как они ни старались, не удалось переплюнуть голливудских умельцев.

Куда приятнее обратиться к игровому процессу. Модель, по сути, пере-

ПРОДОЛЖЕНИЕ ЭПОПЕИ

MEGA MAN X8 ДЛЯ PLAYSTATION 2

На диске с PS2-вариантом игры притулилась демо-версия Mega Man X8 – последнего на данный момент X-эпизода, североамериканская версия которого увидит свет предстоящей зимой. Рады вам сообщить, что игра заметно похорошела со времен откровенно слабой седьмой части: графика вылизана едва ли не до блеска, управление перестало раздражать, а камера в 3D-фрагментах ведет себя адекватно. Мы верим, что на сей раз Икс, Зиро и Аксель не разочаруют.



ВЕРДИКТ

МЕГАКРУТО!



7.0

НАША ОЦЕНКА

МНЕНИЯ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Симпатичная графика, занимательная боевая система, неплохой игровой процесс, свежий дизайн, интересные новые персонажи.

МИНУСЫ

Сухая сюжетная линия, посредственная английская озвучка при невозможности выставить оригинальную.

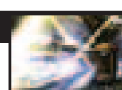
Хорошая RPG во вселенной MMX, персонажам которой давно пора повзрослеть, попутно избавившись от незрелого пафоса.



Зиро по-прежнему отыгрывает роль джедая.

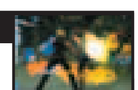
ХУЖЕ, ЧЕМ

Breath of Fire: Dragon Quarter



НЕ СРАВНИТСЯ СО

Star Ocean: Till the End of Time

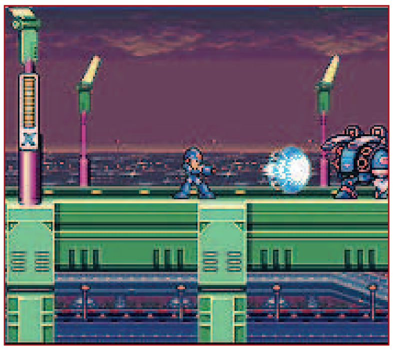


MMX: CM – СКОРЕЕ, ДОВЕСОК К СЕРИАЛУ MMX, НЕЖЕЛИ САМОДОСТАТОЧНАЯ RPG.



ИСТОРИЯ СЕРИАЛА

Первая Mega Man X появилась в 1993 году на Super Nintendo и стала одним из самых привлекательных платформерных боевиков для этой консоли – даже несмотря на обилие очень крепких конкурентов. От линейки оригинальных Mega Man игра серьезно отличалась броским дизайном, чуть более разнообразным геймплеем и наличием сюжета. Гораздо любопытнее была третья часть (1995 год, SNES, Saturn, PS one, PC) – в ней игроки увидели второго играбельного персонажа, Зиро. На сегодняшний день вышло восемь частей Mega Man X (последняя появилась в Японии 12-го июля сего года), в которые могут поиграть владельцы SNES, Saturn, PS one, PlayStation 2 и PC.



ГОЛОСА ДАЛЕКИХ ЗВЕЗД

КОГО МОЖНО УСЛЫШАТЬ В ИГРЕ

В Capcom не пожалели денег на работу профессиональных сэйю (актеров озвучки). К примеру, в голосе Икса ярые поклонники аниме легко узнают Сакурая Такахиро (Касуми Томонари в .hack//LIMINALITY, Арихико в Shingetsutan Tsukihime), а речь Акселя на деле принадлежит Такаяме Минами (Конан в Detective Conan). Всего над MMX: CM потрудились 17 талантливых сэйю. Жаль, что в англоязычном варианте от такого великолепия не осталось и следа.

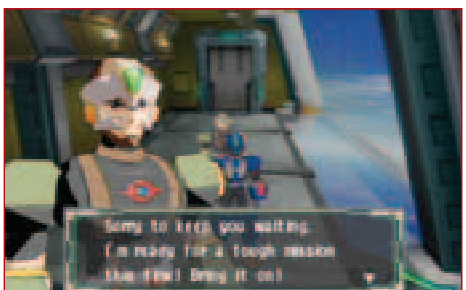
кочевала из сайдскроллеров: игра разбита на десять глав, которые, в свою очередь, делятся примерно на пятьдесят миссий (не считая секретных). В конце каждой главы поджидает босс, битву с которым по-прежнему предваряет всплывающая надпись WARNING. Боевая система напоминает о Final Fantasy X: вам разрешается собрать команду из трех героев, каждого из которых можно в любой момент битвы сменить на запасного. Помимо очков LE (аналог HP), у героев есть Weapon Energy (WE) – этакий аналог лимитов из FF. Проценты WE накапливаются по мере использования обычных атак, а когда показатель достигнет отметки минимум в 50%, герой может выполнить суператаку. Радует, что игрок волен самостоятельно распоряжаться этой силой: можно быстро копить по 50% и тут же бить, а можно дождаться накопления максимума – и нанести неприятелю сокрушительный удар. Но основной простор для тактики дает способность менять свойства оружия и атак посредством смены брони (эту задумку тоже можно вспомнить по играм сериала Mega Man X). Называется сие чудо Hyper Mode и ко всему прочему оно еще увеличивает характеристики героя. Но – на фиксированное количество раундов. Понятное дело, переходить в такое состояние при сражении с рядовыми мавериками стоит лишь в том случае, если вы считаете разумным, скажем, палить по воробьям из гаубицы. Интерфейс в битве весьма дружественный и комфортабельный – дорогого стоит одна только деталь, отображающая очередность ходов (в случае с обычным недругом показывается даже количество LE). Иными словами, пошаговая система боя оставляет сплошь приятные впечатления.

Сама по себе графика хороша, однако не выдерживает сравнения с прошлогодней Breath of Fire V: Dragon Quarter – притом, что в MMX: CM использовано абсолютно аналогичное решение: персонажи отображаются с помощью технологии cel-shading, а разгуливают они по трехмерным локациям. На первый взгляд даже сложно понять, чего не хватает, – казалось бы, фигурки героев превосходны, дизайн радует, да и детализация на уровне. Однако спустя пару часов постепенно приходишь к выводу, что игре отчаянно недостает цветов: подавляющее большинство декораций выполнены в одних и тех же тонах. Зато в битве можно наблюдать отраду пиротехника – изумительные спецэффекты, на которые не скупятся все участники схватки – по поводу и без оного. Особо радуют глаз сражения с боссами, когда включаешь всем бойцам Hyper Mode и каждый раунд любуешься блестящими атаками.

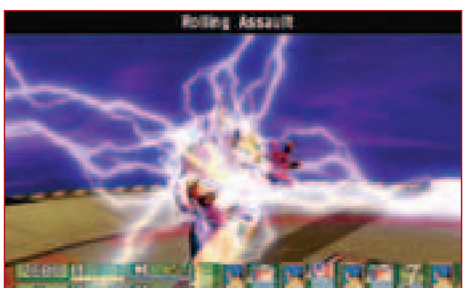
Что касается звука, то релиз MMX: CM проигрывает MMX7 по части озвучки диалогов. Американские актеры в этот раз потрудились лучше, зато отсутствует оригинальная, японская версия. Впрочем, для большей части геймеров это и не важно – голоса подходят пафосным персонажам как нельзя лучше. Музыка не особо переменилась в сравнении с платформерами, однако она вполне годится для RPG.

Релиз MMX: CM ожидания оправдал, но слабый сюжет не позволяет назвать игру по-настоящему хитовой. Владельцам GameCube, не знакомым с сериалом Mega Man X (учитывая, что эти люди отнюдь не избалованы RPG), она окажется отличным подарком. Что до приверженцев PlayStation 2, то лишь малая их часть – поклонники охотников за мавериками – захочет опробовать MMX: CM. Остальные с чистой совестью отправятся штурмовать хитро построенные лабиринты амбициозной Star Ocean: Till the End of Time. Однако стоит дать шанс и MMX: CM. ■

ГЕРОИ MMX: CM ТО И ДЕЛО УМИЛЯЮТ ВЫСОКОПАРНЫМИ ЗАЯВЛЕНИЯМИ, А ОТДЕЛЬНЫЕ ПОСТУПКИ – И ВОВСЕ СРОДНИ РАЗРЫВАНИЮ ТЕЛЬНЯШЕК НА ГРУДИ.



Диалоги украшены такими анимированными моделями говорящих. Разумное решение.



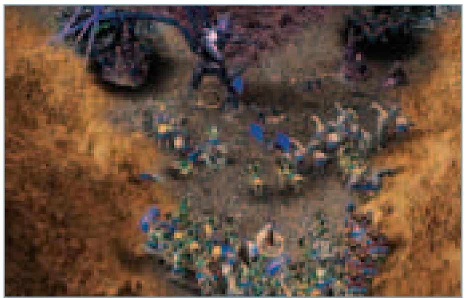
Перед ударом любой уважающий себя босс обязан пометать молнии.



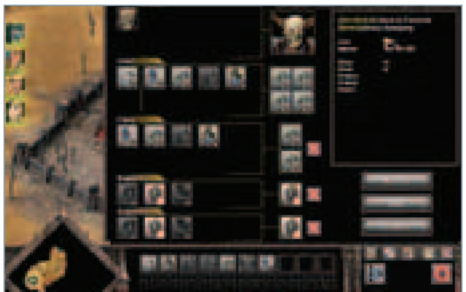
Потасовки с боссами сопровождаются очень масштабными эффектами – иной раз кажется, что вовсе не сражаешься, а разыгрываешь феерическое представление. Глаз не оторвать.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** RTS ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Gathering (Европа), Global Star Software (США) ■ **РАЗРАБОТЧИК:** TimeGate Studios ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 12 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** P4 1.5 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

http://www.timegate.com/kow



Главный злодей запросто уложит и эту ватагу прокачанных воинов, и еще пять таких же.



Уже созданные отряды можно сохранять, чтобы потом нанимать их одним кликом.



Для захвата города необходимо прорваться за стены, разобраться с милицией и уничтожить крепость. На штурм всегда берите с собой поселенцев, ведь отстроить город заново – минутное дело.

KOHAN 2: KINGS OF WAR

ИНТЕРНАЦИОНАЛ БЕССМЕРТНЫХ

ИЛЬЯ «GM» ВАЙНЕР
iv@gameland.ru

Три года назад крошечная студия дебютировала на рынке со стратегией Kohan: Immortal Sovereigns. Уникальный геймплей, большие сражения, тактический потенциал… К сожалению, не все смогли разглядеть это за малобюджетной графикой и весьма специфическим интерфейсом. Но TimeGate Studios окрепла, набралась опыта, обзавелась солидным банковским счетом и решила наконец довести свой проект до ума. Знакомьтесь, Kohan 2: Kings of War.

СТАРЫЕ СКАЗКИ

Основы игры остались нетронутыми. Экономика по-прежнему носит чисто символический характер, сражения стали еще больше, а история получила незатейливое продолжение. Поверженная было в первой части фракция Ceyan вовсе не собирается слагать с себя злодейские полномочия. Ее остатки вырываются на волю и обрушивают на Халдан (Khaldan) силы тьмы. Совершенно случайно в это же время пробуждаются герои бессмертной расы Kohan и, естественно, решают с этим безобразием разобраться. Очередное спасение мира затянется на 25 миссий, связанных несколько запутанным сюжетом, на протяжении которого нам доведется поиграть сразу за 6 разных рас. Правда, на поверку различия скажутся лишь на внешнем виде и характеристиках пары юнитов. Это из тринадцати-то доступных! Тем не менее, каждая раса может похвастаться своим неповторимым стилем. Хотя бы в силу привязанности к определенному ресурсу.

ЛЕГКИЕ ДЕНЬГИ

Всего ресурсов в игре пять: дерево, камень, железо, мана и золото. Последнее мы можем привычным образом копить и тратить, тогда как остальные ценности измеряются только уровнем прироста. Для их добычи достаточно лишь построить соответствующее здание или шахту – забудьте о бесконечных вереницах крестьян. Основную прибыль здесь нам приносят города, которые приобрели в сиквеле ключевое значение. Любое поселение представляет собой обнесенную стенами площадь с крепостью в центре. Построить там мы можем всего семь одинаковых для всех рас зданий, часть – для военных разработок, а часть – для производства ресурсов. Любое из них можно усовершенствовать в зависимости от текущих потребностей. Например, можно улучшить каменоломню, увеличив ее отдачу, а можно сориентировать ее на экспорт и превращать камни в звонкую монету. Сразу скажу, что золото – несомненно, главный

ВЕРДИКТ

НЕДУРНО



7.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Красиво, в меру оригинально, да к тому же с сюжетной линией и отличным мультиплеером.

МИНУСЫ

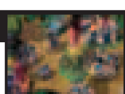
Шаблонность рас, по-прежнему символическое строительство и заниженная сложность кампании.

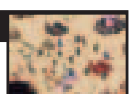
Без дежурной фразы, увы, не обойтись – добротная стратегия. Но не более того.



И почему всегда интересней играть за «плохих»?

ХУЖЕ, ЧЕМ	**ЛУЧШЕ, ЧЕМ**
Warcraft III: Reign of Chaos	Kohan: Immortal Sovereigns





НЕОБЫЧНЫЕ ИГРЫ ВСЕГДА НАХОДЯТ СВОИХ ПОЧИТАТЕЛЕЙ.

БОЛЬШАЯ ПОЛИТИКА

ФРАКЦИИ ХАЛДАНА

В мультиплеере нам на выбор предлагается пять политических фракций: Council, Nationalist, Royalist, Fallen и Ceyah. Каждая раса может взять себе в союзники по крайней мере две из них. По большому счету, выбор стороны не так важен, поскольку сулит нам совсем незначительные бонусы. Например, фракция Council снижает стоимость зданий на 10 процентов. Но некоторые комбинации (скажем, Human и Ceyah) все же способны придать игре определенный стиль.



ДРУГАЯ ИГРА

МУЛЬТИПЛЕЕР



Многопользовательский режим позволяет играть одновременно двум командам по 4 игрока. Перед сражением можно настроить количество поселений, лагерей бандитов и даже деревьев, а во время боя – обмениваться ресурсами и войсками. Это открывает широкий простор для командной тактики. Для тех, кто не имеет выхода в сеть, есть традиционный Skirmish. И, надо отметить, уровень AI в этом режиме куда выше, чем в проскриптованной кампании.

ресурс в игре. Ведь им мы расплачиваемся за апгрейды и за новых юнитов, и только оно сможет компенсировать нехватку других ценностей. А уж если закончатся и деньги, пиши пропало.

ВЕЧНЫЕ ВОЙНЫ

Уничтожить вражеское войско здесь практически невозможно, равно как и наше. Бессмертные, как-никак! Собственно, вся военная система почти не изменилась со времен первой части игры. Командовать нам придется отрядами, состоящими из отдельных солдат. Каждое такое подразделение может включать командира (капитана или героя) и четырех основных бойцов – двух на флангах и еще двух для поддержки (в основном магов). Таким образом, мы можем создавать самые разные комбинации, опираясь на преимущества расы.

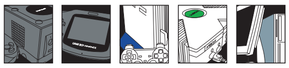
Убить любого бойца – дело нехитрое, но победить отряд практически невозможно. Достаточно хотя бы одному солдату дойти живым до города, чтобы вся команда воскресла и исцелилась за считанные секунды. А возможность отступать с максимальной скоростью заставит вас поломать голову над планом окружения. Учитывая, что новые юниты нанимаются мгновенно, игра может показаться просто бесконечной и бессмысленной рубкой, но это далеко не так. Отряды способны набирать опыт за уничтожение врагов, поэтому наша цель – расправиться хотя бы с одним подразделением супостата, сумев сохранить собственные формирования. И лишь за счет повышения навыков можно в конце концов добиться перевеса над противником.

БОЛЬШИЕ ПЕРЕМЕНЫ

На первый взгляд игра изменилась до неузнаваемости, и, в основном, это заслуга графики. Трехмерный движок, красивые пейзажи, прорисованные юниты, красочные спецэффекты... Играть стало действительно приятно, хотя некоторые моменты все же вызывают легкий дискомфорт: большие сражения превращаются в разноцветную кашу на экране, а игровые ролики, напротив, выглядят бледновато. Но разработчики свою задачу выполнили: исправили былые недостатки, добавили немного нового и при этом не потеряли той самой изюминки, за которую многие когда-то и полюбили оригинал. Жаль только, что цели создателей ограничивались только этим. Ведь, честно говоря, через три года хочется увидеть что-то действительно новое... ■



Разобрать что-то в крупных сражениях практически невозможно. Глядя на эту кашу, так и хочется спросить кого-нибудь: «Ну, как там наши?».

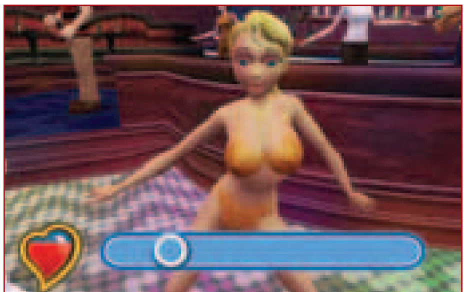


■ **ПЛАТФОРМА:** PC, PlayStation 2, Xbox ■ **ЖАНР:** adventure
■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Софт Клаб» ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** VU Games
■ **РАЗРАБОТЧИК:** High Voltage Software ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** P4 1.2 ГГц, 256 Мбайт RAM

http://www.leisuresuitlarry.com



При неумелом обращении с алкоголем можно нажраться до состояния обезьяны.



Такие танцульки в игре не редкость. Но главное, грамотно провести светскую беседу.



На сердечном фронте у Ларри не все в порядке. Это, впрочем, и неудивительно: достаточно взглянуть на индикатор опьянения. Чувство меры необходимо даже в такой легкомысленной игре!

LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

С ВОЗВРАЩЕНИЕМ, ЛАРРИ

АЛЕКС «GLAGOL» ГЛАГОЛЕВ
glagol@gameland.ru

В чопорной Австралии Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude (MCL) забанили через неделю после выхода. Но мы-то в Российской Федерации знаем, откуда дети берутся! Это у них там даже мыши – сумчатые. А у нас и кенгуру начнут почковаться, как все нормальные люди! Почковаться и играть!

В конце девяностых сексуально озабоченный кумир не менее озабоченных гэпэтэушников отошел в тень. Американские пироги, а также джеи и прочие молчаливые бобы задвинули героя-гидроцефала на вторые роли. Киношный юмор прочно обосновался ниже пояса, выиграв конкурентную борьбу за штаны потребителя у таблоидов, телесериалов и видеоигр.

Путей у High Voltage было два: либо устроить Ларри похороны с оркестром, либо пустить, прошу прощения, свежую струю. Разработчики пошли обеими дорогами разом: спровадили стареющего ловеласа в анналы и вытолкнули на сцену вместо него тезку-племянника, унаследовавшего от предка сексуально-политическое кредо – «всегда!».

ЗОВ КРОВИ

Ларри Ловидж (Loveage) – такой же, извините, «Лаффер», как и его приснопамятный дядя: от манеры одеваться до объемов черепной коробки. Размеры головы, видать, и есть главная причина, по которой пылкому юноше, охваченному страстью и спермотоксикозом, никто не дает. Так что у заокеанского допризывника не жизнь, а сплошная обломовщина. Ни контрольную списать, ни под юбку залезть. А хочецца!

Дело происходит в колледже, где волею немудреного сюжета (настолько немудреного, что мы, пожалуй, побережем страницы) племяш должен побывать в трусах у всех окрестных девчонок, поработать в гей-клубе, поучаствовать в реалити-шоу и прочая, прочая. К прочему относится обильное мочеиспускание в подворотнях и поглощение Ловиджем спиртных напитков в таких количествах, будто «сухой закон» в США отменили только вчера вечером.

ВЕТЕР ПЕРЕМЕН

«Каким ты был, таким остался», скажет неискушенный читатель и будет неправ. Геймплей изменился так, что если б не особые приметы главного героя и название, игру нипочем было бы не узнать.

Теперь это не квест, а вереница элементарных мини-игр и ни одной фирменной «сиеровской» загадки. Не то что бы раньше все были в восторге от заворачивания игральных костей в туалетную бумагу. Но надо признать: таких диких (и по-своему прикольных)

ЕСТЬ ВСЕ-ТАКИ СПРАВЕДЛИВОСТЬ

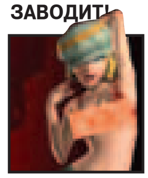
НАШИ МОЛЬБЫ УСЛЫШАНЫ!



В начале сентября худсовет Vivendi решил подвергнуть MCL доработке, дабы прокт не получился чересчур пошлым. И хотя мультяшная эстетика игры только прибавляет ей сексуальности (новая часть действительно красива – от антуража до моделей), даже самые невинные сцены «украшает» картинка с надписью Censored. Но на днях пришло радостное известие: Vivendi решилась выпустить полную версию игры под названием Uncut and Uncensored. Издание автоматически переводится из группы M (17+) в AO (Adults Only), и за бугром его можно будет достать только в специализированных магазинах, да и то с трудом. Ждем-с!

ВЕРДИКТ

ЗАВОДИТ!



6.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ
Шутки Ларри и огромные буфера его пассий стоят потраченных денег и времени.

МИНУСЫ
Технология cell-shading уже порядком достала, равно как и тормоза приставочных версий.

В статьях о новой части известной серии частенько видишь «только для фанатов». Новый Ларри, скорее, для неофитов.



Не Мэрилин Монро, но на безрыбье...

ХУЖЕ, ЧЕМ
Leisure Suit Larry I: In the Land of the Lounge Lizards



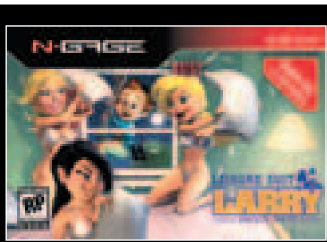
ВЕСЕЛЕЕ, ЧЕМ
Runaway: A Road Adventure



ЛОВИДЖ, КОНЕЧНО, НЕПЛОХ, НО СВОЕМУ ДЯДЕ ОН ПРОИГРЫВАЕТ.

МУЛЬТИПЛАТФОРМЕННАЯ ЭКСПАНСИЯ

ИЛИ ИГРОВОЙ ПАНЛАРРИЗМ



Эти «научные» выкрутасы в заголовке лишь означают, что Ларри завоевывает все мыслимые игровые платформы. Речь идет не только о стационарных, но и мобильных системах. Я говорю о Leisure Suit Larry: Pocket Party для N-Gage. Издает «карманного Лаффера» (точнее Ловиджа, ибо играть и тут придется за племянника) все та же Vivendi. Полагаю, в дальнейших планах создателей освоение GBA и инженерного калькулятора.

заданий не знал ни один квест. Побрызгать кегли дезодорантом – это вам не Myst какой-нибудь. Ныне вместо того чтоб в упоении кликать мышью во что ни попадя, а потом часами гадать, на фига мы купили яблоко у человека в бочке, нужно оттачивать глазомер и быстроту реакции.

Геймплей сводится к хождению по студенческому городку и удержанию ехидно ухмыляющегося спермо-счетчика на должном уровне (уровень регулируется не только общением с девицами, но и выпитым алкоголем, который не позволит сперомотоксикозу лишить Ларри разума; трезветь можно с помощью кофе). Когда Ларри встречается с девчонкой, появляется счетчик в виде сердечка, который будет отображать успешность вашей беседы. Успешность эта обратно пропорциональна частоте рыгания и порче воздуха. Время от времени Ловиджу доведется участвовать в телевикторинах, а на вашу долю выпадет рисовать за него обнаженных моделей, мешать коктейли, танцевать и заниматься другим, не менее интеллектуальным трудом. Вот, собственно, и все. Вперед за орденами!

PC VS PS2

Если у вас имеется и компьютер, и приставка, то мой вам совет: берите «писишный» диск. Проверено – версия для «соньки» способна вывести из себя даже самого уравновешенного человека (справка из психдиспансера прилагается). Ларри то и дело наведывается в разные горницы и светелки, а загрузка при этом длится до 20 секунд. Вся игра при должной сноровке и так займет часов от силы двенадцать, два из них вы будете пялиться в пустой экран. На «ящике» это время меньше, но все равно здорово раздражает. А вот компьютерная версия полностью лишена этого недостатка.

НИЧТО НЕ ВЕЧНО

Ветеранам старой закалки, помнящим VGA-версию первой части, вольное обращение со святынями, которое демонстрирует High Voltage, может показаться кощунством, но если отвлечься от многолетней истории сериала, удовольствие гарантировано. Когда Ларри знаменитой походкой подваливает к начальнице какого-то девичьего общества и на чарующем языке Шекспира затягивает, «твои батоны, они же – булки...» (озвучка, кстати, бесподобна) – это дорогого стоит, поверьте! Ведь все мы были молодыми и чушь прекрасную несли... ■

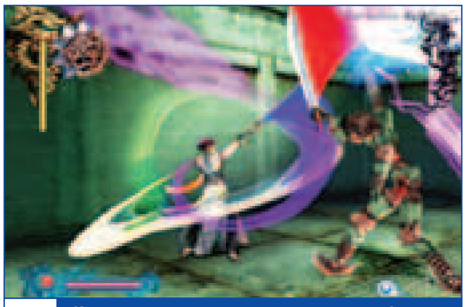


Героини, конечно, мультяшные, но все-таки чертовски хороши. Полигональное Ларрино сердечко смущено и разговор пока не клеится.

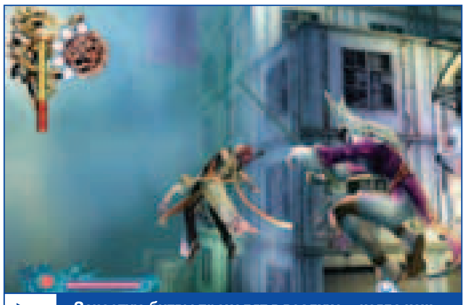
■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action
■ ИЗДАТЕЛЬ: Bam! Entertainment ■ РАЗРАБОТЧИК: Red Entertainment
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

http://www.bujingai.com

IMPORT REVIEW



Крупные мазки красного, синего, желтого, фиолетового… Нет, это не картина модного художника.



Зачастую битвы проходят в воздухе – когда каждый новый удар подбрасывает врага еще выше.



Серьезной угрозой здоровью главного героя являются прежде всего встречи с боссами. Обычные враги опасны лишь в группах. Хотя по мере прохождения игры встречается всякое – не расслабляйтесь.

BUJINGAI: THE FORSAKEN CITY

ДЕМОНЫ В РОЗОВЫХ КОФТОЧКАХ

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Bujingai – игра недооцененная. Это пример того, как можно малыми силами творить чудеса, превращая проходной, в общем-то, для издателя проект в сборник идей, на основе которых получится сделать убийцу Devil May Cry. А ведь Taito всего лишь собиралась отметить свой 50-летний юбилей простеньким клоном DMC с популярным японским певцом Камуи Гактом в главной роли и сценарием от Йосуки Куроды (Trigun).

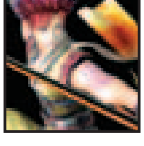
Bujingai нельзя рассматривать отдельно от другого проекта Red Entertainment – Gungrave. Оба возводят в абсолют кусочки Devil May Cry, один – эффектную работу с пистолетом, другой – размахивание мечом. И Gungrave, и Bujingai страдают от плохой графики, что в некоторой степени компенсируется удачным дизайном. В обеих играх прослеживается мысль разработчиков: «мы делаем не серьезный боевик, а пафосную пародию на него».

Однако есть разница. Bujingai неожиданным образом начинается с кусочка геймплея – до вступительного ролика, до меню, до титров! Затем выбираете уровень сложности, разбираетесь с опциями, знакомитесь с завязкой сюжета, плавно переходящей в удобнейший tutorial, и вас отправляют в гущу сражения. Управление похоже на увиденное в... Prince of Persia: Warrior Within! Две основные кнопки ударов, из которых выстраиваются серии атак, прыжок (двойной, бег по стенам, планирование), а также магия. Освоиться с ним просто, возможностей оно предоставляет массу. Куда больше, чем в обновленном Shinobi или гадости вроде Crouching Tiger, Hidden Dragon. Даже камера в Bujingai – и та работает идеально! Уровни построены, казалось бы, запутанно, но почему-то всегда ясно, куда надо идти. Возможно, этому помогают разбросанные то там, то здесь синие сферы. Где они лежат нетронутые – туда и идти надо. Собирать сферы необходимо для апгрейда возможностей героя – как в Onimusha. Наконец, элементы платформера грамотно разбавляют экшн, прыжки над пропастью заставят вас понервничать, но они не так самоубийственно сложны, как в Shinobi.

Назвать Bujingai игрой, где собраны воедино достоинства всех игр жанра beat' em up, нельзя по двум причинам. Во-первых, слабая графика и однообразные враги сразу скидывают игре балла два, без разговоров. Во-вторых, есть и уникальная находка – автоматическое парирование ударов. Это очень красиво и достойно копирования конкурентами, причем не только для игр того же жанра. Ведь защита от ударов уже сто лет почти во всех боевиках реализуется одинаково, а тут что-то новое. Молодцы! ■

ВЕРДИКТ

ЗАЖИГАЕТ!



6.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

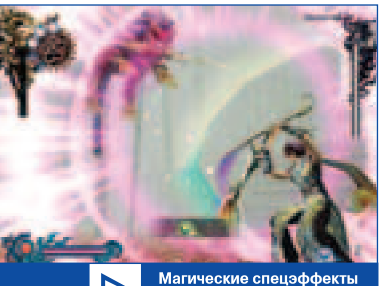
ПЛЮСЫ

Отличная система боя, приличный сюжет, Камуи Гакт в главной роли, хорошая работа камеры.

МИНУСЫ

Откровенно слабая графика, малая продолжительность игры, однообразие монстров.

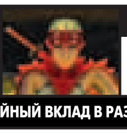
Неожиданно хорошая игра. Могла бы стать настоящим хитом, вложи в нее разработчики больше сил, времени и денег.



Магические спецэффекты хорошо выглядят в статике.

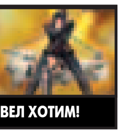
+ ЗРЕЛИЩНЕЕ, ЧЕМ

Nightshade



+ ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Gungrave: Overdose



BUJINGAI СДЕЛАЛ ДОСТОЙНЫЙ ВКЛАД В РАЗВИТИЕ ЖАНРА BEAT'EM UP. СИКВЕЛ ХОТИМ!

ДАНТЕ УСТАРЕЛ?

МОЖНО СКАЗАТЬ, ЧТО ДА.

Автоматическое парирование активируется, если герой стоит лицом к атакующему противнику. Геймер видит вихрь ударов, которые его подопечный отбивает – до тех пор, пока не закончится специальная линейка. В любой момент можно контратаковать, нанеся врагу огромные повреждения. Если, конечно, это не босс, который также может отбивать атаки. Иногда после парирования лучше откатиться в сторону, чтобы попытаться подойти к сопернику сзади. Вся эта система работает не только с физическими атаками. Если противник отправил в вашу сторону огненный луч, то герой может начать крутить мечами, поглощая магическую энергию, а затем все это добро отразить в сторону атакующего – дабы тот поджарился. Прямо как в аниме! И в Devil May Cry ничего такого нет!



Ролевая игра с элементами экшен по мотивам легенд Древнего Китая
SEAL OF EVIL
ПЕЧАТЬ ЗЛА
ВОССТАНОВИТЕ МИР
СЛЕДУЯ СВЯТОМУ ПУТИ ДАО
SEAL OF EVIL
ОКТЯБРЬ 2004
© Object Software, 2004. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095)147-13-38, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.
НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru
object

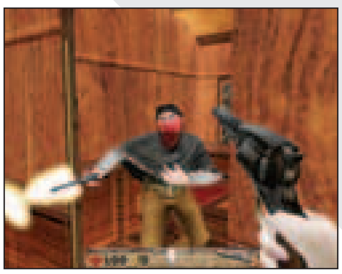
ОТЧАЯННЫЙ

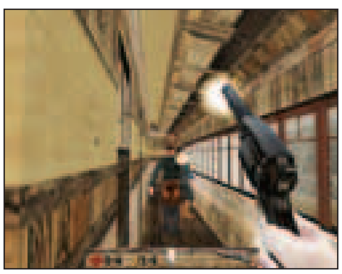


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Western Desperado
ЖАНР: FPS
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: «Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК: Groove Media
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 450 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.russobit-m.ru

Резюме: Игра об индейцах, ковбоях, шестизарядном кольте и спрятанном золоте.





«Отчаянный» – это, в нескольких словах, чистокровный вестерн времен Клинта Иствуда. Интерактивный фильм о хороших ковбоях, плохих бандитах и злых индейцах. Как в кино, безымянный странник бежит по поезду, скачет на лошади, спускается в рудники, «перехватывает врагов на перевале», зачехляя родной кольт лишь для того, чтобы выхватить дробовик или пулемет. Локализованная версия ни в чем не уступает оригинальной. Точнее, отличается от нее разве что надписями в главном меню, в самой же игре текста практически нет, а персонажи, как и положено суровым ковбоям, предпочитают хранить гордое молчание. ■

SOLDNER: БОЙЦЫ СПЕЦНАЗА

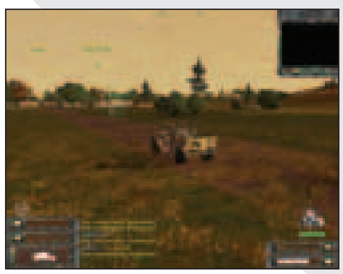


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Soldner: Secret Wars
ЖАНР: action
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: «Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК: Wings Simulations
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 32
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 1.4 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.russobit-m.ru/rus

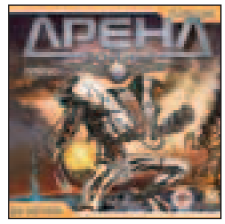
Резюме: Многоступенчатый симулятор спецназа, включающий десятки видов военной техники.





Soldner – представитель племени сетевых шутеров. Движок проекта не заставляет приспосабливаться к некому стилю геймплея, а позволяет выбирать, играть с видом от третьего лица или же перекинуть камеру «под каску», какое оружие взять, как приодеть персонажа, стоит ли бегать на своих двоих или лучше воспользоваться танком, джипом или лодкой. К обширному набору мультиплеерных режимов прилагается одиночная кампания, а корректный перевод и почти идеальная озвучка логичным образом завершают картину. Если бы не многочисленные баги и недоработки, Soldner был бы одним из лучших «спецназовских» релизов. ■

АРЕНА ВОЙНЫ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Arena Wars
ЖАНР: strategy
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
РАЗРАБОТЧИК: Ascaron
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.akella.com

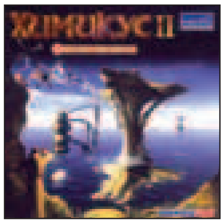
Резюме: Соревновательная футуристическая стратегия в реальном времени с нестыдными элементами тактики.





Игры все чаще превращаются в онлайновые киберспортивные дисциплины. Согласно сюжету, «Арена войны» и есть такая дисциплина, точнее, – изобретенный учеными будущего военный тренажер. Это означает, что в проекте находится место и привлекательной графике, и простой, но сбалансированной боевой системе. После смерти юнита выплаченные за него деньги возвращаются в казну, поэтому думать приходится не о ресурсах, а о правильном применении техники. Встроенные подсказки, неплохо переведенные «Акелой», научат пользоваться каждым ее видом. Одна беда – все тексты перенасыщены смайликами. Право, без них было бы лучше! ■

ХИМИКУС II



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Chemicus 2: Die versunkene Stadt

ЖАНР:
adventure

ПЛАТФОРМА:
PC

ИЗДАТЕЛЬ:
«МедиаХаус»

РАЗРАБОТЧИК:
HEUREKA-Klett

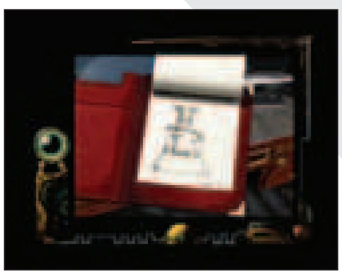
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PII 300 МГц, 64 Мбайт RAM

http://www.mediahouse.ru

Резюме: Несложная адвенчура, при прохождении которой пригодятся знания школьного курса химии.





В крупном исследовательском центре сложнейший эксперимент выходит из-под контроля. Справиться с разбушевавшейся материей может только один человек, глава лаборатории, но он бесследно исчез. В роли ассистента вы должны найти способ обуздать реакцию и разыскать профессора. Похоже на завязку детективного квеста, не так ли? Однако игрокам «Химикуса II» придется решать не абстрактные головоломки, но настоящие химические задачки, а обширная энциклопедия, переведенная в научном стиле, поможет им освоить школьный курс предмета. Отличная игра для тех, кому скучно грызть гранит науки за учебником. ■

СОЛДАТ ИМПЕРИИ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Soldier of Empire

ЖАНР:
FPS

ПЛАТФОРМА:
PC

ИЗДАТЕЛЬ:
«Руссобит-М»

РАЗРАБОТЧИК:
Henry Sheppard

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 32

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 600 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.russobit-m.ru

Резюме: FPS на движке Quake 3 о похождениях бравого солдафона на вражеской космической станции.



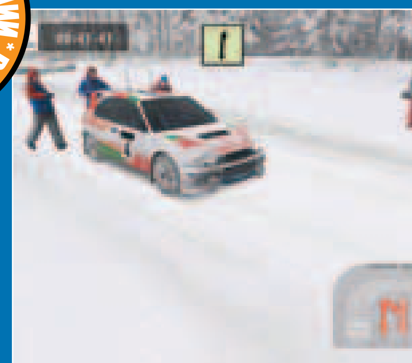


Есть люди, напрочь игнорирующие новые релизы и увлекающиеся только старыми играми – теми, к которым вышло достаточно заплаток и обновлений. Ведь часто не самые свежие, уже неприхотливые движки способны выдавать графику чуть ли не лучше, чем новенькие прожорливые моторы. «Ценителям старины» стоит обратить внимание на «Солдата Империи», построенного на основе технологии Quake 3. В игре рассказывается о злоключениях пехотинца-неудачника, дезертировавшего из имперских войск. Парень и рад бы вернуться, но обстоятельства не позволяют. Локализован проект так, что прицепиться не к чему. Но играть скучновато. Задору нужно больше, огня в глазах! ■

RICHARD BURNS RALLY







ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Richard Burns Rally

ЖАНР:
racing

ПЛАТФОРМА:
PC

ИЗДАТЕЛЬ:
«Бука»

РАЗРАБОТЧИК:
Warthog

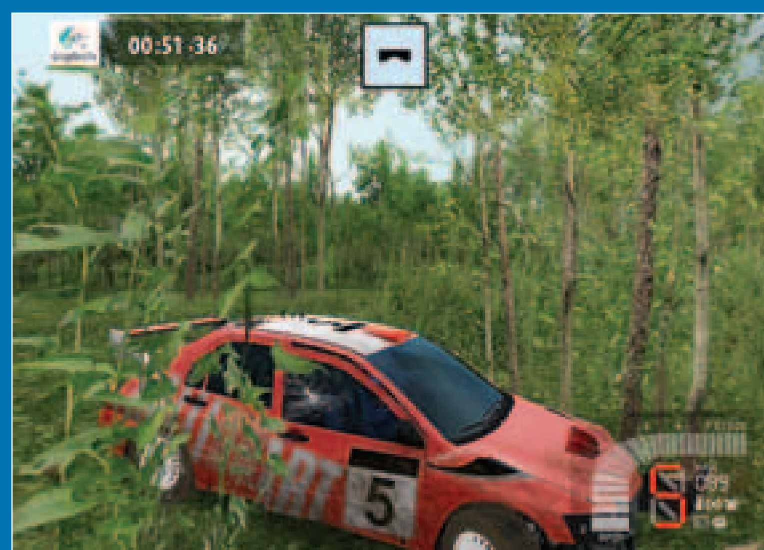
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 4

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1.6 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-уск.

ВЫБОР РЕДАКЦИИ СИ

http://buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=20

Резюме: Блестящая гоночная игра, образец первоклассного раллийного симулятора.



Консольные вариации гонки Richard Burns Rally увидели свет раньше компьютерной версии, а потому последняя хвастается редким для этой платформы богатством режимов, локаций и машин. Ваша карьера начнется с учебного курса, руководить которым будет сам Ричард Бернс, чемпион мира 2001 года. Впрочем, если вы уверены в своих силах, отправляйтесь сразу в одиночные заезды, затем пробуйте продолжительный чемпионат – каждая победа в нем открывает доступ к новым автомобилям и трассам. И, в совершенстве освоив мастерство тюнинга и вождения, бросьте вызов легендарному гонщику в режиме «Обгони Ричарда Бернса». Мы не можем нарадоваться на шикарный перевод, сделанный «Букой». Как известно, гонщик на трассе ориентируется не столько по карте или по дороге, сколько по комментариям штурмана, поэтому качественная озвучка очень важна. В отечественной версии помощник грамотно предупреждает обо всех грядущих поворотах и опасностях, да и сам чемпион в гоночной школе изъясняется просто и понятно (что не удивительно, ведь с переводом помогал Валерий Богатырев, обладатель множества призов по раллийным гонкам и ведущий передачи «Автомания» на 7ТВ). Хороши и тексты. Написанные четким шрифтом, они позволяют разобраться с тюнингом даже тем, кто ни черта не смыслит в устройстве гоночного автомобиля. ■

Константин Парфенонок /raznosti@yandex.ru/ и Илья Вайнер /iv@gameland.ru/

МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ TOKYO GAME SHOW 2004

На прошедшем в Японии Tokyo Game Show 2004 наряду с играми для приставок были также представлены игры для мобильников. Всего показано и анонсировано более 20 проектов. Компания Bandai продемонстрировала игру Gundam 3D Operation. Это action, где вам уже в который раз предложат примерить на себя футуристический робокостюм. Естественно, в этой игрушке присутствуют и массовые сражения, и поединки. А также возможность улучшения своего снаряжения путем покупки различных видов оружия и устройств. Другая игра, заслуживающая внимания, – Ragnarock Online Mobile (ROM) от издателя Gravity. Почему-то создатели решили отнести ее к жанру adventure, на самом же деле ROM во многом походит свою «старшую сестру» онлайновую RPG. Цель – выжить в бурлящем мире Ragnarock. Игроку обещана полная свобода действий: можно собирать клан, устраивать покушения, заниматься торговлей. Выход игры намечен на лето 2005 года. Сначала Ragnarock Online Mobile появится в Японии, а через три месяца ее увидят и жители США. Отдельного внимания заслуживает легендарный Street Fighter II (SFII), который также перебрался в мобильный формат. Для сражений доступно 7 персонажей и около десятка арен. Выход SFII намечен на январь 2005 года, игру будут поддерживать все популярные модели телефонов.

Лишь некоторые из представленных игр достигнут Старого Света, но возможность поиграть в «гандамов» и «стритфатер» у нас все же будет. ■







Игры тестировались на телефоне
Nokia N-Gage QD, предоставленном сетью центров мобильной связи «Связной», телефон информационной службы в Москве: (095) 5-000-333, в Санкт-Петербурге (812) 10-333-10;
http://www.svyaznoy.ru

SIM-КАРТА ИЗ АВТОМАТА! И НИКАКИХ ОЧЕРЕДЕЙ!

Теперь для того чтобы купить sim-карту, жителям Гонконга не нужно отстаивать огромные очереди в офисы продаж сотовых телефонов. Достаточно найти специальный аппарат по их продаже. Такие устройства уже установлены во всех густонаселенных местах города и на станциях метрополитена. Нужно только опустить в автомат 100 гонконгских долларов, а взамен получить пакет с sim'кой и инструкцией. Регистрация абонента происходит в тот момент, когда он активирует sim-карту в своем телефоне.

Пока автомат торгует sim'ками для телефонов стандарта CDMA. Планируется, что в ближайшее время на улицах Гонконга можно будет приобрести sim-карты и стандарта GSM. Нам же остается надеяться, что столь удобный сервис когда-нибудь доберется и до нас... ■

ТЕЛЕФОННЫЕ БУДКИ ТОРГУЮТ MP3!

Некоторые британские телефонные будки скоро будут торговать музыкальными файлами в формате mp3. Компания British Telecom уже переделала 100 лондонских телефонных будок, где теперь можно не только позвонить, но и закачать на свой телефон или цифровой плеер песни в формате mp3. Стоимость одной композиции составляет в среднем 30 – 40 пенсов. Передача файлов происходит двумя способами. Либо посредством USB-кабеля, встроенного в телефонную будку, либо по инфракрасному порту. Если эксперимент окажется успешным, то практически все телефоны-автоматы Британии будут переоборудованы в места загрузки музыки в MP3. ■

Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

Nokia 3410	96654670096
Nokia 3650	96858250096
Nokia 3660	96858270096
Nokia 6600	96657720096
Nokia 7210	96652370096
Nokia 7650	96858290096
Nokia N-Gage	96619110096
Siemens S55, SL55, M55, C60, MC60	96618230096
SonyEricsson T610, T630	96618110096
Samsung E700	96618290096
Motorola V300	96688920096
Motorola V500	96858190096
Motorola V600	96618960096

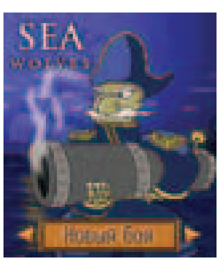
SEA WOLVES

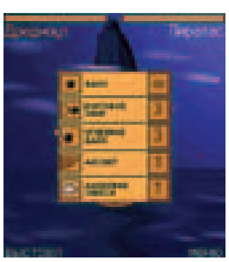
■ **Разработчик:** QPlaze ■ **Жанр:** тактика

Наверняка многие из вас в далеком детстве мечтали о парусниках, морских сражениях, сундуках с сокровищами. А став старше, сломя голову бежали в магазин за очередной компьютерной игрой про пиратов. Где-то игры были лучше, где-то хуже, но они были доступны практически для всех платформ. Теперь они стали доступны и на мобильных телефонах. Позвольте представить вам Sea Wolves.

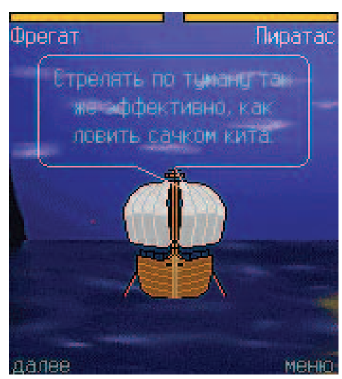
Выбираем один из пяти кораблей – и вперед, покорять морские просторы. Впрочем, покорять, это не значит плавать из одного конца мира в другой за приключениями. Нет, никакими «Корсарами» здесь не пахнет. Sea Wolves – это своеобразный файтинг на парусниках с некоторыми элементами стратегии. В распоряжении игрока один корабль, а не целая флотилия. Задача – потопить или захватить фрегат противника, заработав на этом некоторое количество баллов. Чем больше баллов – тем выше шанс оказаться на вершине списка славы и почета.

Вражескую посудину можно пустить на дно разными способами. Например, пробить корпус бортовым залпом или, наоборот, поджечь с помощью огненных снарядов. Ну а если отстреливаться ядрами надоест, всегда легко высадиться на неприятельскую палубу и нашинковать его команду на мелкие кусочки. Есть еще и третья тактика – спрятаться за дымовой завесой и просто сбежать... Как видите, игровой процесс небогат. После пары баталий надоедает. К тому же постоянные комментарии военных действий не отличаются разнообразием и через некоторое время начинают выводить из себя. В лучшем случае Sea Wolves поможет скоротать пару скучных вечеров, но не больше. ■





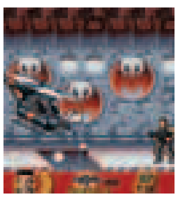




Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

Siemens C65	96122270096
Siemens M55	96115620096
Siemens C60	96118950096
Siemens S55	96112590096
SonyEricsson T630	96114450096
SonyEricsson T610	96116740096
Motorola V500	96113220096
Motorola V600	96119110096
Motorola V300	96113170096
Nokia 6100	96114630096
Nokia 3660	96114750096
Nokia 6220	96114120096
Nokia 3100	96113760096
Nokia 6600	96121490096
Nokia 6610	96115870096
Nokia 3200	96116780096
Nokia 3300	96115970096
Nokia 7210	96119850096
Nokia N-Gage	96116190096
Samsung E700	96119980096





XIII

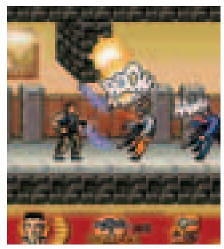
■ **Разработчик:** Gameloft ■ **Жанр:** action

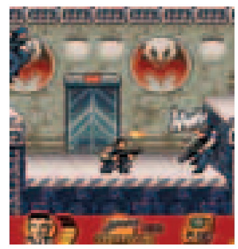
Наш протеже с удивлением обнаруживает себя на пустынном пляже. Прошлое его сокрыто амнезией, а будущее представляется весьма туманным. Обвинение в убийстве президента и сотни рыщущих повсюду наемников с автоматами – не лучшее начало новой жизни. Поможет в решении образовавшихся проблем стандартный комплект супергероя: верный напарник, большая пушка и загадочный ключик от банковского сейфа. Возвращение честного имени и борьба с очередным вселенским злодеем затянется на 7 миссий, обильно сдобренных диалогами и небольшими роликами. Словом, сюжет оригинала в миниатюре.

В графическом плане игра и вовсе в чем-то переплюнула своего прародителя. Нет, сравнивать качество, конечно, глупо. Но если на PC стилизация под комиксы вышла аляповато, то на экране телефона она смотрится отлично. Мультяшный стиль добавляет динамики, а интерьеры неплохо прорисованы и даже могут похвастаться разнообразием. Начав на пляже, мы доберемся до федерального банка, погромим здание ФБР и наконец попадем во вражескую штаб-квартиру.

На этот путь нам выделено всего 5 жизней, но причин расставаться с ними не так уж много. Весь час, необходимый для прохождения игры, нам придется просто бежать в единственном направлении. Препятствия представляют собой лишь лестницы, электрические барьеры и щедро разбросанные по уровням мины с часовыми механизмами. Для их преодоления требуется только вовремя прыгать или скользить по полу. Врагов же можно смело отнести к разряду мебели. Как и мы, они умеют приседать, уворачиваясь от пуль, но вот стрелять из этой позы им не дано. Так что ползание на карачках здесь лучшая тактика, пусть и портящая имидж супергероя. Радуют интересными схватками лишь местные боссы, представленные в двух вариантах: барражирующий по неизменной траектории вертолет и брутальный качок, демонстрирующий чудеса акробатики. Для общения с ними нам предлагается солидный арсенал, состоящий из пистолета, «Узи», дробовика и даже винтовки M4 с подствольным гранатометом. Кстати, пройдя игру, можно получить доступ ко всему оружию в любой миссии.

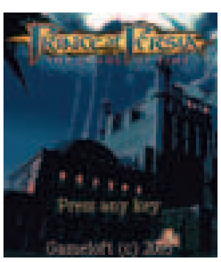
С вертолетов прыгают враги, позади рвутся мины, свистят пули, а посреди всего этого – он, герой, бегущий от трассеров, укладывая врагов ровными штабелями. Игра чрезвычайно динамична, предельно проста и отлично подойдет, чтобы убить немного времени по пути на работу. ■

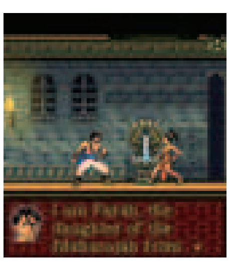




Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

Siemens C65	96115310096
SonyEricsson T610	96119140096
SonyEricsson Z1010	96115450096
SonyEricsson T630	96111570096
Nokia 6100	96122250096
Nokia 3660	96117520096
Nokia 7610	96118490096
Nokia 3200	96111410096
Nokia 3300	96115940096
Nokia N-Gage	96115420096
Nokia 7210	96119390096
Nokia 6220	96121980096
Nokia 3100	96116330096
Nokia 6600	96118290096
Nokia 6610	96114250096
Motorola V300	96117270096
Motorola V600	96114640096
Motorola V500	96118770096
Samsung E700	96116360096





PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

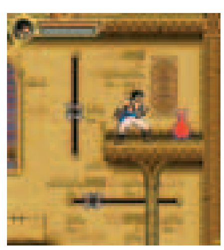
■ **Разработчик:** Gameloft ■ **Жанр:** action

Вернувшаяся из небытия игра покорила мониторы и телевизоры и добралась наконец до мобильных телефонов. Ни о каком 3D, конечно же, не может быть и речи, поэтому появляется ощущение, что перед нами тот самый старый добрый «принц». Проблемы, впрочем, у него новые. Коварный визирь при помощи загадочных песков времени, превращает порядочных граждан в песочных монстров и вообще угрожает всему живому. Вместе с индийской принцессой Фарой нам предстоит одолеть нечисть и прославиться, вернув подведомственному народу счастье и безмятежность.

Впрочем, цель каждого из 6 уровней будет гораздо проще – дойти живым до заветной двери. Путь к ней будут преграждать зомбированные воины и надоедливые летучие мыши, но ни один враг не сравнится с причудами местных архитекторов. Лабиринты дворца от души сдобрены разнообразными ловушками, но заблудиться все же не получится. Встроенная система подсказок здорово облегчает игру, ненавязчиво объясняя, как можно преодолеть то или иное препятствие. А для окончательной ясности принц будет, претендуя на звание параноика, каждый раз объяснять самому себе, как нужно проходить очередную из шести миссий.

Главным нашим оружием станет отнюдь не сабля, а акробатические навыки, с которыми можно смело отправляться на Олимпиаду. Принц будет прыгать над пропастями, цепляться за карнизы, кататься по узким проходам, прикидываясь колобком, и скакать по стенам, словно далекий предок человека-паука. От уровня к уровню он будет обретать новые способности и встречать новые препятствия. Каждое движение должно быть точно выверенным, иначе он рискует быть нанизанным на очередное лезвие, выпавшее из потолка или выскочившее из пола. А со временем пригодится еще и быстрота реакции, поскольку хитроумные комбинации из нескольких ловушек не так-то просто преодолеть. К счастью, жизни бесконечны и в худшем случае придется просто начать уровень сначала.

Похоже, это одна из немногих игр, которые идеально прижились на экране телефона. Некоторые препятствия требуют десятка попыток, и оторваться действительно непросто. Единственным недостатком можно считать сравнительно малую протяженность игры, которая прерывается, как кажется, на самом интересном месте. Так что ни в коем случае не играйте в Prince of Persia: Sands of Time в метро – вы обязательно проедете нужную остановку. ■

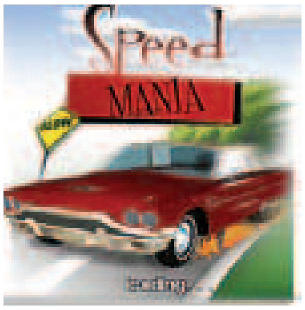




SPEEDMANIA

■ **Разработчик:** Red Boss developers ■ **Жанр:** racing

Вам ничего не напоминает название? Правильно, это же Need for Speed, только написано по-другому. Red Boss developers не стала изобретать велосипед, а просто попробовала создать свой вариант именитого хита. Цель игры тривиальна – доехать из пункта А в пункт В первым, обставив всех конкурентов. На выбор 5 различных трасс. Это и белоснежный пляж с далеким океаном, и равнина, и даже лесные угодья имеются. Впрочем, наслаждаться видами не получится – на трассе не дремлют противники. Семь конкурентов – многовато для нормальной игры, не говоря уж о мобильной платформе. Причем догнать и перегнать их очень сложно. Основная загвоздка в том, что в игре действует система повреждений. Допустим, въехали вы в конкурента – извольте, скорость у вас теперь будет очень маленькая. Двигатель ведь поврежден. Другая особенность – вид от первого лица (других нет, можно не искать). Дисплей мобильника выступает в качестве лобового стекла автомобиля. Управлять так гораздо удобнее, правда, только нужно научиться контролировать повороты. Это особенно актуально для владельцев телефонов с небольшим экраном. Обычно приходится замедлять ход, в то время как соперники гонят на полной скорости. ■







Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

Nokia 3100	96592610096
Nokia 3200	96665840096
Nokia 3300	96869250096
Nokia 3520	96533480096
Nokia 3530	96559180096
Nokia 3650	96534190096
Nokia 3660	96612760096
Nokia 6100	96589380096
Nokia 6200	96869340096
Nokia 6230	96569820096
Nokia 6600	96665810096
Nokia 6610	96558990096
Nokia 6620	96869380096
Nokia 6800	96869410096
Nokia 6820	96694740096
Nokia 7210	96587150096
Nokia 7250	96869430096
Nokia 7600	96688910096
Nokia 7650	96581260096
Nokia N-Gage	96535330096
SonyEricsson T610, T630	96535750096
Siemens S55	96535590096
Siemens C60	96535490096
Motorola V600	96533170096

SURVIVOR

■ **Разработчик:** Sumea ■ **Жанр:** arcade

Как мы уже писали в новостях, любители реалити-шоу «Последний герой» теперь сами могут принять в нем участие. Для этого достаточно закачать себе на мобильник игру с одноименным названием. В Survivor («их» название проекта) все как в жизни, то есть, как в телевизоре. Выбираем одного из пяти героев и высаживаемся на необитаемый остров. Цель – стать тем самым «последним героем», набрав больше всех очков. Ловля рыбы, метание копья, разжигание огня – это только несколько из предстоящих испытаний. Причем на каждое испытание дается определенное время. Наловить рыбы за 60 секунд. Ни разу не упав пройти по бревну, пока не закончился счет таймера. Но даже если какое-то состязание проиграно, не беда. Чтобы остаться на острове, всегда можно заключить союз с виртуальными соплеменниками. А что вы хотели, в игре учтены многие особенности реального проекта! Если выбрать правильную тактику ведения переговоров с товарищами по племени, то можно легко победить даже, проиграв почти все миссии. Другими словами, Survivor – грамотно сделанный продукт, с огромным количеством мини-игр, который наверняка заставит на долгое время прилипнуть к экрану мобильного телефона. ■





Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

Nokia 3650	96617980096
Nokia 3660	96617750096
Nokia 6230	96629190096
Nokia 6600	96648710096
Nokia 7210	96639230096
Nokia 7600	96675860096
Nokia 7650	96877210096
Siemens C65	96617610096
Samsung E700	96617740096
Motorola V600	96617790096

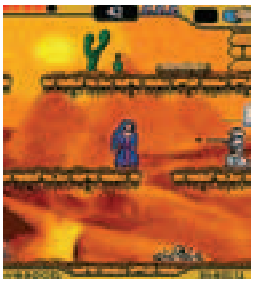
DRUIDS ADVENTURE

■ **Разработчик:** QPlaze ■ **Жанр:** platform

Кто такие друиды, по мнению QPlaze? Это дядечки, которые отращивают себе бороду, надевают длинный балахон не пойми какого цвета и идут в египетскую пустыню (!) воевать с нечистью. В качестве этой самой нечисти выступают легионеры, скорпионы, мумии, стрелки и прочие негодяйские личности. У вас другое мнение? Ну и ладно, сюжет здесь особой роли не играет.

Суть игры стара как мир: вы прыгаете с одной платформы на другую, при этом подбирая всяческие вещи и уничтожая противников при помощи магии. Сражаться придется в разных местах – пустынях, подземельях, даже леса иногда встречаются. Противники больше забавны, чем опасны. Мумии походят на киборгов, а стрелки в тюрбанах вообще смахивают на R2D2 из «Звездных войн». Да и вся игра напоминает неуклюжие похождения Джедая (только без меча) по дюнам Татуина. Может у QPlaze просто не хватило денег на покупку лицензии у Лукаса, и они решили вспомнить про друидов? ■



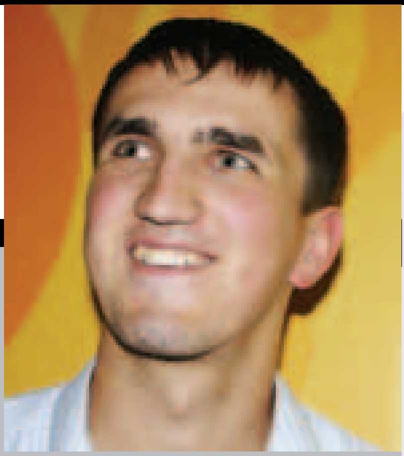


Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

Nokia 3100	96656860096
Nokia 3200	96763760096
Nokia 3300	96763780096
Nokia 3520	96544930096
Nokia 3530	96763810096
Nokia 3650	96545230096
Nokia 6100	96763850096
Nokia 6200	96763870096
Nokia 6220	96763880096
Nokia 6230	96611720096
Nokia 6600	96599810096
Nokia 6610	96582310096
Nokia 6620	96763920096
Nokia 6800	96763940096
Nokia 6820	96763960096
Nokia 7210	96763980096
Nokia 7250	96763990096
Nokia 7600	96764110096
Nokia 7650	96764120096
Nokia N-Gage	96545990096
SonyEricsson T610	96546610096
Siemens S55	96546540096
Siemens M55	96546480096
Siemens C60	96546440096
Samsung E700	96546190096
Motorola V300	96544390096
Motorola V500	96544520096
Motorola V600	96544610096


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
КАРИБСКИЙ КРИЗИС
Купи мобильный Карибский Кризис
и найди в нем секретный код! Введи этот код в компьютерной игре Карибский Кризис – и получи секретное супероружие!
Подробности на сайте www.g5mobile.ru
• Альтернативная история: последствия ядерной катастрофы, разразившейся в результате военного решения Карибского Кризиса 1962 года.
• Оперативный пошаговый режим (TBS) и тактика реального времени (RTS) в одной игре.
• 40 сценарных миссий и неограниченное количество случайно-генерируемых миссий в четырех военных кампаниях на стороне СССР, Франко-германского союза, Китая, союза США и Великобритании.
• Достоверно воспроизведенная техника 50-х годов: танк Т-55, истребитель "Фантом", самолеты МИГ 19 и Су-7, "Объект 279" и другие.
• Новые типы боевых единиц: вертолеты, ракетные войска, разведывательно-диверсионные группы и войска химической защиты.
• Возможность захвата вражеской техники во время боя.
• Зоны заражения, влияющие на исправность техники и боеготовность личного состава.
G5 SOFTWARE
NIVAL INTERACTIVE
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2004 G5 Software. Данная игра разработана компанией G5 Software. Все права защищены.
© 2004 Nival Interactive. Данный продукт содержит программные технологии компании Nival Interactive.
Nival и логотип Nival являются торговыми знаками компании Nival Interactive. Все права защищены.

КИБЕРСПОРТ



ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО

Здравствуйте, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Чемпионат России завершен, первые официальные чемпионы определены. Очередная страница истории перевернута, и игроки уже готовятся к новым соревнованиям. Трудно предположить, по каким дисциплинам будут проводиться турниры в 2005 году, претендентов много – Doom 3, Painkiller, Counter-Strike: Source. Но ясно одно: Quake III Arena наверняка останется в списке номинаций, если только сама id Software не выпустит продолжение всенародного шутера. Сегодня в номере: интервью с живой легендой «Кваки» – Cooller'ом, результаты Warcraft III ingame-Cup #6.

ИНТЕРВЬЮ С ЛЕГЕНДОЙ «КВАКИ»

ДОСЬЕ



- Игра: Quake III Arena
- Ник: Cooller
- Имя: Антон Синьгов
- Возраст: 18
- Город: Москва (Россия)

СПИСОК КРУПНЫХ ПОБЕД:

- Panavto Cup (Россия), 2002 год
- WCG RP (Россия), 2002 год
- WCG GF 2x2 (Корея), 2002 год
- ASUS Winter (Россия), 2003 год
- QLAN (Швеция), 2003 год
- ASUS Winter (Россия), 2003 год
- ESWC (Франция), 2003 год
- WCG RP (Россия), 2003 год
- WipeoutLAN (Швейцария), 2003 год
- CyberXGaming (США), 2004 год
- Кубок России, 2004 год
- Чемпионат России, 2004 год

Также Cooller занял третье место на ESWC 2004 (Франция) и QuakeCon 2004 (США).

Совсем недавно Cooller стал первым официальным чемпионом России по компьютерному спорту в своей дисциплине. Триумфатор согласился ответить на несколько вопросов для «Страны Игр»:

«Страна Игр»: Что скажешь о Чемпионате России, какие впечатления?

Cooller: Я не принимал участие в московских отборочных, автоматически получив путевку в решающую стадию турнира будучи обладателем «Кубка России», поэтому про квалификацию мне сказать нечего. А вот финальная часть чемпионата, мне кажется, получилась не очень интересной из-за бедного состава участников и, соответственно, малого количества интересных игр. Почему-то не приехали дуэлянты из Санкт-Петербурга (Leon и Dept), хотя они считаются одними из сильнейших в России. Хотя я бы не сказал, что в их отсутствие победа далась мне легко. Кроме того, место проведения соревнований находилось очень далеко от центра города, а расписание поединков строилось таким образом, что мне ежедневно приходилось пересекать всю Москву ради одного-двух матчей. Вспомните будничную столичную суету и поймете, как сложно было каждое утро попадать на чемпионат и вечером добираться домой.

В состязаниях приняло участие около 20 игроков, и все могло решиться за 3 часа, но в итоге битвы растянулись на четыре долгих дня. Против судей и организации в целом ничего не имею. Это знакомый для меня контингент, который специализируется в своей сфере уже долгое время, так что с их стороны все было безупречно. Немного о моем выступлении. В процессе боев у меня не возникло никаких проблем, и особого сопротивления никто не оказал. А вот финал простым не назову, но в нем сыграл свою роль опыт, и я выиграл довольно уверенно.

«Страна Игр»: На церемонях награждения ты зачастую выглядишь несчастным. Почему ты так редко улыбаешься во время знаменательных событий?



Финальный бой Чемпионата России: Cooler против Evil'a.

Cooller: Нет, почему же? Я улыбаюсь, но не всегда. Просто я человек, который не особо показывает свои эмоции в такие моменты. Уважение и благодарность своим противникам и болельщикам я выражаю аплодисментами.

«Страна Игр»: Как долго ты собираешься играть в Quake III Arena и каким видишь свое киберспортивное будущее в 2005 году?

Cooller: Я уже достаточно давно завязал с «большим» Quake. Если раньше я тренировался каждый день, независимо от частоты проведения турниров, то сейчас начинаю готовиться за неделю или несколько дней до соревнований, причем обдумываю, стоит ли вообще принимать участие. Грубо говоря, я просто приезжаю на чемпионат и восстанавливаю форму в процессе игры. Думаю, у меня достаточно много опыта, помогающего побеждать, и он от меня никуда не уйдет, независимо от количества тренировок. Бросать же состязаться я не собираюсь, самое главное, чтобы проходили турниры. В 2005 году планирую освоить какой-нибудь новый 3D-шутер и продолжать занимать призовые места. Хотя всякое может быть. Сейчас же я сдаю на права и скоро начну водить машину.

«Страна Игр»: Что ты думаешь об официальном признании киберспорта в России?

Cooller: Действительно, киберспорт набирает обороты, создаются федерации, новые организации, посвященные этому модному направлению. Однако в России движение еще не так мощно пропагандируется, как, например, в развитых странах. Тем не менее, я верю в развитие отечественной сцены. Вообще, киберспорт – это другая цивилизация, другой мир, где свои существа, законы и правила.

«Страна Игр»: Ты приложил руку к российскому триумфу на WCG 2002 Grand Final. Однако в последние два года дела у нашей сборной шли из рук вон плохо. В чем причина неудач?

Cooller: Россия никогда не добивалась стабильных успехов во всех номинациях, кроме Quake III Arena. В 2002 году две из трех золотых медалей пришлись именно на «Кваку». Обладателем одной из них, кстати, являюсь я – после выигрыша парных состязаний в дуэте с b100.Death'ом. Ду-



Cooller – первый официальный чемпион России в дисциплине Queke 3 Arena (дуэль).

маю, основная причина последующих поражений в слабом развитии киберспорта в нашей стране. Сравните Россию с Америкой. В США киберспорт является для геймеров работой, а не развлечением. Люди получают там деньги за подобное занятие, поэтому они много времени уделяют тренировкам, тем самым совмещая приятное с полезным. Также хочу отметить, что из всех игр Quake III Arena, на мой взгляд, наиболее сложная. Следовательно, это говорит о высоком интеллектуальном уровне российских игроков.

«**Страна Игр**»: А сколько денег ты заработал, будучи геймером?

Cooller: Точную сумму не назову, приблизительно 50 тысяч долларов.

«**Страна Игр**»: Расскажи о своем спонсоре?

Cooller: Это компания Territory, создавшая виртуальный мир с реальными возможностями и интеллектуальной деятельностью. Подробную информацию можно найти в Интернете на сайте http://www.territory.ru. Обязанности между нами обычные – я пишу имя проекта перед псевдонимом в игре и, в свою очередь, получаю возможность бесплатно ездить на зарубежные турниры.

«**Страна Игр**»: Какую дуэльную дисциплину в классе 3D-шутеров ты хотел бы видеть на WCG 2005 Grand Final?

Cooller: Doom 3 или Quake 4, если последняя выйдет в следующем году. ■

«КУБОК М.Т. КАЛАШНИКОВА – 2004»

Мало кто знает небольшой уральский Ижевск, зато любой человек планеты хоть раз слышал про знаменитый автомат Калашникова. Без этого самого известного в мире оружия, вероятно, по-другому сложилась бы и мировая история, и уж точно вся игровая экшн-индустрия. В ноябре этого года великому оружейнику Михаилу Тимофеевичу Калашникову исполнится 85 лет. В честь юбилея изобретателя пройдет первый в истории компьютерных баталий розыгрыш кубка его имени. Общероссийский турнир состоится на родине знаменитого АК-47, в столице Удмуртии, с 26 по 28 ноября.



На целых три дня стильный, уютный, один из лучших в регионе развлекательный центр «Вавилон» будет отдан киберспортсменам, что обеспечит им не только комфортную игру, но и прекрасную разрядку между битвами.

За двадцать часов чистого игрового времени будут определены лучшие игроки по четырем дисциплинам:

- Counter-Strike 5x5;
- WarCraft 3: The Frozen Throne;
- Quake 3 Arena;
- StarCraft: BroodWar.

Турнирная сетка разбита на 32 слота для каждой из номинаций, так что ожидается минимум 256 киберспортсменов со всей России и СНГ. Регистрация начнется 6-го ноября, дополнительную информацию можно найти на http://fcs.idz.ru.

Да, кстати, турнир имеет и еще одну особенность: для пресечения любых подсказок из карманов игроков на время соревнований будет изъята вся цифровая техника! Играем по-честному! ■

НА НАШЕМ CD

Английская и русская версии патча 1.17a для Warcraft III: RoC и TFT, патч версии 1.1 для Doom 3, демо-записи с Чемпионата России, интервью с чемпионами: Соболевым Андреем (Warcraft 3) и Новопашиным Александром (NFSU), игровой ролик q3fuel, риплеи с турниров WC3L #6 и ingame-Cup #6, а также популярный демоплеер Seismovision 2.24.

CARAVAGGIO ВЫИГРАЛ INGAME-CUP #6



Московский дуэлянт 64AMD.Caravaggio, «золотой» призер WCG 2004 Russian Preliminary по Warcraft III: The Frozen Throne, стал победителем шестого онлайн-турнира ingame-Cup. В чемпионате приняло участие огромное количество стратегов со всего мира: 3wD.Ranger (Россия), SK.Sweet (Корея), mTw.Taker (Германия), TeG-EviscEratoR (Румыния), 4K.Zeus (Хорватия), mTw.DiDi8 (Болгария) и многие другие. В финале столичному бойцу противостоял датчанин MYM.Bjarke, известный по своему феноменальному успеху на CPL Denmark 2003. К счастью, грозный европеец смог выиграть только одну карту из четырех, финальный счет 3:1 в пользу Caravaggio. После этой победы россиянин прочно обосновался на первой строчке рейтинга Season Fall 2004. На диске к журналу ищите коллекцию риплеев с ingame-Cup #6.

VIRTUS.PRO НА ТУРНИРЕ В ШВЕЦИИ

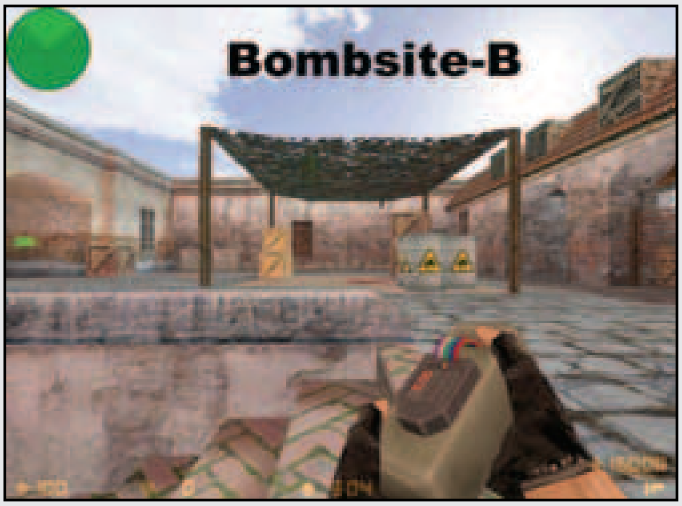

Virtus.Pro в шведском Норркопинге.

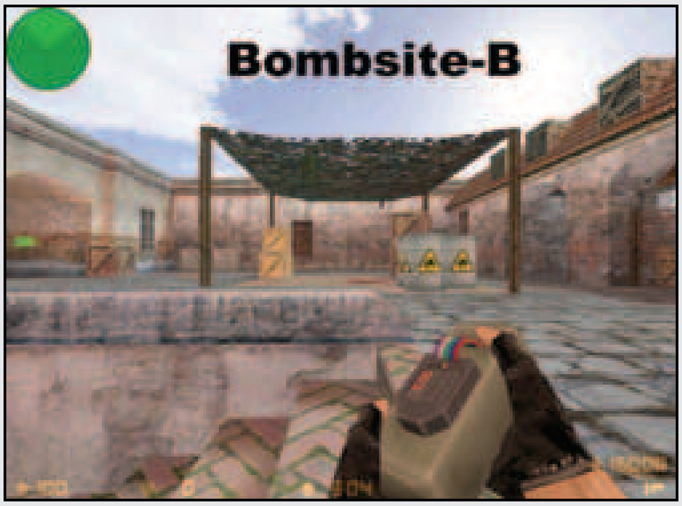


В период с 28 октября по 1 ноября в шведском городе Норркопинг состоится крупный чемпионат Nollelva Digital Event по Counter-Strike 5x5, в котором примут участие множество известных европейских команд. Честь России будет защищать Virtus.Pro, выигравшая еще в апреле этого года онлайн-квалификацию Nordic Cyber Challenge #2 Invite. Та победа стала первым успехом наших соотечественников на соревнованиях, проходящих по Интернету. Помимо «Виртусов», в весеннем отборочном цикле выступали M19, FB и iTs-PvP, однако все они потерпели поражение. На большом финале за выигрыш в несколько тысяч евро вместе с москвичами сразятся такие именитые кланы, как SK.Swe, Eyeballers, NoA, Gamers.nu, 4Kings. В рамках Nollelva Digital Event, помимо турнира по Counter-Strike, также пройдут состязания по Quake III Arena, Unreal Tournament 2004, Warcraft III: The Frozen Throne и StarCraft: Broodwar.

DE_CPL_STRIKE – НОВАЯ КАРТА ДЛЯ COUNTER-STRIKE

Американская организация Cyberathlete Amateur League (CAL League) выпустила новую карту для Half-Life: Counter-Strike под названием de_cpl_strike (ищите на диске к журналу). Уровень создавался специально для предстоящего сезона лиги CAL Invite и, скорее всего, будет использоваться на декабрьском турнире CPL Winter 2004. Хотя все-таки дальнейшая судьба арены зависит от того, как воспримут ее профессиональные игроки. Напоминаем, что уже сейчас, помимо оригинальных локаций от создателей самой популярной в мире стрелялки, в списке уровней крупных турниров присутствуют два творения дизайнеров CPL: de_cpl_fire и de_clan1_mill. Появление в массах de_cpl_strike еще больше привлечет внимание геймеров к компании-устроителю турниров – ведь на картах с приставкой cpl повсеместно размещены баннеры с логотипом организации. Вот такая бесплатная реклама получается.





На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. В следующем номере вас ждет: рассказ о турнире Nollelva Digital Event, интервью с легендой киберспорта, американцем Thresh'ем, обзор различных российских турниров по Quake III Arena и Counter-Strike, а также тактика Warcraft III: The Frozen Throne.



Здесь нет стадионов, судей и тренеров.
На это зрелище не продаются билеты.
Там, где нет правил, есть ИГРА!
Футбол нового поколения!
БЕЗ ПРАВИЛ
ФУТБОЛ
Acclaim
GFi

НОВОСТИ ИНТЕРНЕТА

УПРАВЛЕНИЕ «К» ЗАЧИСТИТ РУНЕТ

С 1997 года в Российской Федерации введена уголовная ответственность за преступления в сфере компьютерной информации, и уже через год в МВД было создано Управление «К» (борьба с преступлениями в сфере информационных технологий). Оно быстро наладило эффективную работу: если в 1997-ом было выявлено 17 преступлений в сфере высоких технологий и Интернета, то в прошлом году их насчитали уже десять тысяч.

По данным Управления «К», самым популярным видом правонарушений у россиян остается «взлом Интернета» или, если выражаться правильно, «неправомерное использование сетевых реквизитов при авторизации в сети» – 55% всех заведенных уголовных дел.

11% дел приходится на компьютерное пиратство («распространение контрафактной программной продукции, в том числе с использованием сети Интернет»). Еще 8% – на порнографию всех видов, включая детскую. Вирусописателей у нас выявляется немного – они проходят всего по 4% дел. Другие преступления, очень популярные за рубежом, такие как фрикинг (телефонное пиратство), кардинг (мошенничества с пластиковыми картами), разглашение конфиденциальной и коммерческой информации, набрали в общей сложности всего 7%. И слава богу...

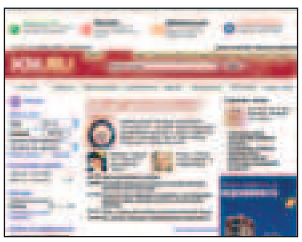
ТАКСОФОНЫ С ВЫХОДОМ В ИНТЕРНЕТ УЖЕ В МОСКВЕ

«Московская городская телефонная сеть» (МГТС) представила новую модель стационарного таксофона, который обладает возможностями по работе с Интернетом. С помощью этого аппарата можно отправлять и получать электронную почту или SMS-сообщения, а для пущего удобства здесь еще и присутствует цифровая камера.

Десять подобных универсальных «связных» уже установлены в Москве. В частности, как передает РИА «Новости», их можно найти в Российской экономической академии имени Плеханова, в Центральном доме туриста, Российском университете дружбы народов, а также на Павелецком вокзале. Оплачивать предоставляемые с помощью таксофона услуги можно посредством карт МГТС, кредитных банковских карт и социальных карт москвича, сообщает Lenta.ru (http://www.lenta.ru).

ЯПОНСКИЙ ИНТЕРНЕТ СМЕРТЕЛЬНО ОПАСЕН

Полиция Японии констатирует



резкий рост числа групповых самоубийств, участники которых знакомятся через Интернет. Несмотря на усиление контроля за суицидальными сайтами, правоохранительные органы не в состоянии их закрыть, поскольку это является «нарушением свободы самовыражения» и конфиденциальности личной переписки. Проблема оказалась в центре внимания после недавнего ухода из жизни в соседней с Токио префектуре Сайтама девяти молодых людей в возрасте около 20 лет, которые познакомились друг с другом на сайте некой 34-летней японки. После коллективного самоубийства сайт закрыли, однако, как отмечает местная печать, печальный случай не повлиял на поток корреспонденции на другие аналогичные сайты. На них продолжают приходить письма тех, «кто устал от жизни». «Меня преследуют неудачи с самого рождения. Я хочу умереть», «Страшно умереть одной. Есть ли еще кто-нибудь, готовый умереть со мной?» – таковы наиболее типичные японские послания. Согласно статистике, ежедневно в Японии добровольно уходят из жизни в среднем 94 человека. При этом почти половина актов суицида совершаются «из-за болезней». Четверть связана с «долгами и бедностью». Остальное – «семейные проблемы», сообщает портал Km.ru (http://www.km.ru).

НАСТУЧИ И ПОЛУЧИ

История о начавшейся летом борьбе китайских влас-

ПО СЕКРЕТУ ВСЕМУ СВЕТУ



Полюбивший инновации Rambler запустил проект под интригующим названием «Я тебя люблю!» (http://iloveyou.rambler.ru). Идея принадлежит некой девушке Леке, попросившей создать сервис, с помощью которого каждый влюбленный рассказывал бы о своих чувствах не только любимой (-ому), но и всему Интернету. Все откровения «Я тебя люблю!» публикует в реальном времени и их там уже почти 30 тысяч. А чтобы предмет обожания наверняка увидел признание, есть опция «автоуведомления» адресата по обычному e-mail'у.

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...Корпорация Microsoft «рассматривает вопрос» о создании русской версии почтовой системы Hotmail, входящей в состав портала MSN.

...С октября этого года поисковая машина «Яндекса» может индексировать документы, созданные по технологии Macromedia Flash (*.swf). До последнего времени аналогичную функциональность мог обеспечить только сервис Google.

...35 лет назад из Калифорнийского университета (США) было отправлено первое в истории человечества электронное послание.

...По данным Министерства Энергетики США, самым экономичным автомобилем грядущего 2005 года станет Honda Insight с гибридным бензиново-электрическим двигателем, а самыми прожорливыми – Lamborghini (модели Murcielago и Gallardo) и Bentley Arnage.

...В Гонконге арестованы 12 человек, которые, предположительно, являются организаторами акции по выманиванию через Интернет личных банковских реквизитов клиентов местного отделения банка HSBC. Среди задержанных – 42-летний россиянин Игорь Хрусталев, который только у одной из жертв похитил 47 тысяч гонконгских долларов ($6000).

...К концу 2003 года в домах жителей Земли трудилось уже не менее 607 тысяч роботов. Из них две трети были приобретены в том же 2003 году: 570 тысяч роботизированных пылесосов и 37

FREEWARE DOWNLOAD

AIDSOID VIEWER 1.03

http://www.aidsoid.nm.ru

Утилита для просмотра и конвертирования многих графических файлов, в том числе и flash-роликов. В отличие от аналогичных программ, при просмотре flash не требуется выходить из программы и открывать новый swf-файл вручную. ■

ОЦЕНКА: ★★★★☆
РАЗМЕР: 1030 Кбайт
9

DUTRAFFIC 1.5

http://safhouse.narod.ru

«Монитор» доступа в Сеть. Ведет статистику каждого сеанса, вне зависимости от типа программы дозвона. При установке связи автоматически откроет нужные приложения (браузер, почту) и закроет их, как только связь прервется. ■

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 1100 Кбайт
10

DWALLPAPER 1.3.0

http://softros.narod.ru

Программа для смены фоновых рисунков «Рабочего стола». Ведет учет всех картинок на компьютере, которые затем случайным образом (или по желанию пользователя) и устанавливает на «Рабочий стол» при каждой загрузке Windows. ■

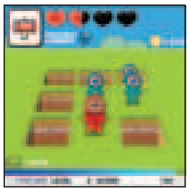
ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 103 Кбайт
8

МИНИ-ИГРЫ. НАШ ВЫБОР

Дорогие читатели, ваши просьбы услышаны – все сегодняшние мини-игры несложны в освоении и прохождении. Не пугайтесь очередного квеста – все активные места там подсвечиваются…

TONTIE

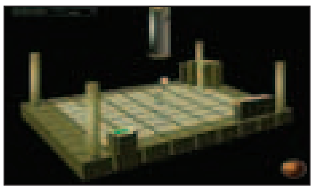
http://www.eyezmaze.com/tontie/v1/index.html



Можете считать это тренажером слепого ввода – играть, глядя на клавиши, просто невозможно! Геймплей таков: бить молотком «правильные» фигурки и бонусы, не трогая «неправильные». Несмотря на глупость происходящего, сия японская штучка «цепляет» с 1-го уровня. ■

AIDROID

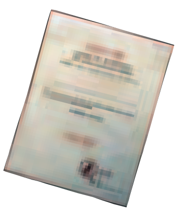
http://web.tiscali.it/swed/aidroid_e.html



Приключение одинокого андроида в дебрях заброшенной базы. В поисках выхода предстоит пройти 2 уровня или свыше 60 локаций. Как и положено в хорошей adventure, нам придется разгадывать секреты, обходить ловушки и побеждать монстров. Эта игра из Италии отмечена наградами. ■

DO YOU HAVE A GRUDGE?

http://www.sonypictures.com/movies/thegrudge/site/flash



Промо-квест к триллеру The Grudge от Sony Pictures. В этой flash-игре есть все, что делает фильм по-настоящему страшным, – леденящая душу музыка, запутанный сюжет и кровавые сцены. После прохождения (удачного или нет, неважно) предлагается загрузить тему для Desktop'а. ■

FREEWARE DOWNLOAD

«ПОЧТАЛЬОН» 2.13

http://www.e-smirnov.narod.ru

Крошечная утилита не требует установки, «слушает» через указанный интервал неограниченное количество POP3-ящиков, сидит на панели «около часиков», в случае прихода почты иконка начинает весело подпрыгивать и издавать звуки. ■

ОЦЕНКА: ★★★★☆
РАЗМЕР: 49 Кбайт
9

ARTMONEY 7.10 SE

http://www.artmoney.ru/rus.htm

Отечественный инструмент для прохождения игр. Как с ним работать – описано в подробном Help'е. Главное, что после проведения всех манипуляций игрок обретает все: вечную жизнь, неразменную денежку и бесконечный боезапас. ■

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 1034 Кбайт
8

тей за чистоту местного сегмента Интернета получила логическое продолжение. Самые активные и сознательные пользователи, чья информация способствовала выявлению владельцев порноресурсов и незаконных провайдеров, были награждены Министерством общественной безопасности КНР. Награды выдавались как в денежной форме (эквивалент $60-240), так и натурой – антивирусными программами для компьютеров.

Всего властями было получено около 40 тысяч «сигналов», по которым за несколько месяцев было закрыто более 1300 порносайтов и нелегальных интернет-ресурсов.

ДОМАШНИЙ ДОСТУП

Аналитики из J'son & Partners провели исследование рынка «домашнего» доступа в Интернет в России. Основой послужил онлайновый опрос 4159 представителей наиболее активной части пользователей Рунета, проведенный службой опросов интернет-аудитории VoxRu.Net (http://www.voxru.net).

Оказывается, доступ в Сеть из дома есть уже у 86% опрошенных (ответы пользователей из других стран не учитывались). Оставшиеся 14% делятся на тех, у кого дома нет компьютера (6%), и тех, у кого домашний компьютер не подключен к Интернету (8%). Кстати, наличие дома подключения к Сети не обязательно означает ежедневное пребывание в Интернете. Только 55% из числа выходящих в Интернет из дома делают это ежедневно, из них 19% оценивают продолжительность своего пребывания в Сети тремя и более часами в день. 20% обладателей домашнего доступа пользуются Сетью только 1-2 раза в неделю и даже реже. При этом две трети российских интернетчиков (68%) все еще используют медленный коммутируемый доступ (аналоговый модем).

ОСТОРОЖНЕЕ – ЗНАМЕНИТОСТИ!

Антивирусная компания Sophos (http://www.sophos.com) обнародовала в октябре предупреждение о появлении в Интернете очередного троянца по имени Hackarmy. Он стал еще одним вирусом, который распространяется злоумышленниками под видом пикантного фото- или видеофакта из жизни известных людей. На этот раз «прикрытием» стал Майкл Джексон, находящийся под следствием за растление малолетних. Многочисленные ссылки на «порноролик из его спальни» на самом деле ведут на сайты, где и происходит загрузка вируса.

Ранее все тот же Hackarmy «распространял» футболист Дэвид Бэкхем, якобы застигнутый папарацци со спущенными штанами. Помогали вирусу и Билл Клинтон, и Анна Курникова, и Дженнифер Лопес, и даже мультяшные покемоны.

Sophos дает несколько советов беспечным пользователям: в частности, пользоваться антивирусом, не открывать и немедленно стирать электронные письма, если в них вложены файлы с расширениями EXE, COM, PIF, SCR, VBS, SHS, CHM или BAT. ■



Этой осенью Майкл Джексон присоединился к сонму знаменитостей, задействованных хакерами для распространения вирусов в Интернете.

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО…

тысяч роботов-газонокосилок. По прогнозу экспертов, к концу 2007 года количество домашних роботов вырастет в семь раз и достигнет 4.1 млн. единиц (к нынешним моделям добавятся автоматические мойщики окон и полотеры).

…Для семейного человека шансы скоропостижно скончаться в два раза ниже, чем для его ровесников, никогда не состоявших в браке. А вот если семья распадается в результате развода или смерти одного из супругов, то шансы оставшегося преждевременно уйти из жизни увеличиваются сразу на 50%.

…После изучения 99.999% генетической последовательности человека ученые пришли к выводу, что в действительности генов, которые кодируют необходимые для жизни белки, у человека около 22 тысяч, т.е. их ненамного больше, чем у некоторых насекомых. В геноме мушки дрозофилы, например, их 20 тысяч.

…Впервые в мире выполнена трансплантация почки, донор которой был найден с помощью специально созданного для поиска донорских органов web-сайта MatchingDonors.

«Интернет.ру» (http://www.internet.ru), Washington ProFile (http://www.washprofile.org), РИА «Новости» (http://www.rian.ru), «Известия Наука» (http://www.inauka.ru)

СЛУЖБЫ ЗНАКОМСТВ ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ

Сегодня речь пойдет о match-making сервисах. Что это за зверь? Это программы, осуществляющие поиск игроков и игровых многопользовательских серверов в Интернете и локальных сетях. С их помощью каждый геймер мигом обзаведется множеством новых друзей, поболтает с ними в чатах, обменяется парой файлов и, конечно, сыграет в любимые игры, выбрав самый быстрый и населенный сервер!

За последнюю пару лет рынок подобного ПО заметно вырос. При этом одни сервисы – бесплатны, а другие требуют ежемесячных абонентских взносов, хотя качество «услуг» порой оставляет желать лучшего. Так что же выбрать? Мы попытались выяснить, кто предлагает самые доступные и качественные услуги, и вот что у нас получилось...

GameSpy Arcade 2.0

http://www.gamespyarcade.com

Оценка: 10

Пожалуй, самая известная за всю историю сетевых баталий программа. У GameSpy Arcade около 10 миллионов пользователей по всему миру, которые могут играть в более чем 400 различных игр, включая самые новые, например, DOOM 3, плюс набор из бесплатных игрушек. К тому же есть возможность текстового и голосового чата, передачи сообщений и обмена пользовательскими файлами.

Существуют платная и бесплатная версия программы. У «бесплатных» пользователей есть ограничения: на пересылку файлов свыше 1 Мбайт и голосовой чат во время игры (примочка, актуальная лишь для широкополосного подключения). Для снятия ограничений необходимо оформить подписку – около $10 в год. GameSpy очень удобен. Сервера можно сортировать по количеству игроков на них, времени задержки (ping) или по стране, в которой они находятся. Есть список друзей, в котором отображается их текущий статус. Интересна и возможность поиска компаньонов для любимой игры среди игроков, которые уже находятся в Сети. Дополнительные бонусы GameSpy – это всяческие форумы и свежие игровые новости, правда, только на английском.

Kali 2.613

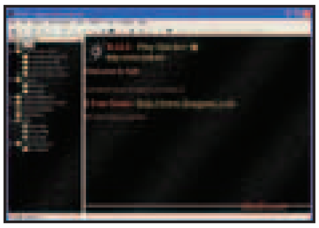
http://www.kali.net

Оценка: 8

Одна из самых старых и крупных игровых систем – 400 поддерживаемых игр, около 300 match-making серверов по всему миру. Kali очень популярна в США, Франции, Корее и Японии, но и российских игроков тут тоже можно встретить. Периодически выходят обновления, обычно добавляющие поддержку новых игр. Из главных плюсов стоит отметить приватные и общие чат-комнаты, «частные» сервера для кланов, внутреннюю электронную почту и обмен файлами между игроками. В последние годы наблюдается явный спад интереса к этой системе, в частности, теперь тут нет ни одного российского сервера (когда-то было два).

Отличительная особенность Kali – поддержка и множества старых игрушек, таких как Baldur's Gate, StarCraft, Turok, и «свежачков» вроде DOOM 3, WarCraft 3, Unreal Tournament 2003/2004, Counter Strike: Condition Zero, причем желающие составить вам компанию найдутся всегда.

Пользоваться Kali очень просто: из раскрывающегося слева списка выбираем чат-сервер, игровой сервер или сразу же интересующую нас игру. В последнем случае появится информация о том, какие серверы и в какой стране для нее доступны. В отдельной вкладке можно составить список друзей, играющих вместе с вами; впоследствии очень удобно отслеживать, кто сейчас находится в Сети и чем он занят.



Kali: старейшая игровая служба Интернета жива и поныне.

Kquery 4.0

http://www.kquery.com

Оценка: 9

Перед нами один из самых быстрых игровых поисковиков в мире. Выберите в меню Unreal Tournament 2004, и меньше чем за минуту Kquery составит список из 3.5 тысяч серверов, которые в дальнейшем можно ранжировать, например, по скорости, стране, количеству игроков или по особым настройкам игры. Kquery поддерживает немного игр, всего около 30, но зато среди них есть BattleField, Doom 3, Jedi Knight, Return to Castle Wolfenstein, все части Quake, Unreal Tournament 2003/2004 и другие.

Еще один плюс этой системы – умение сортировать игры разных версий. Скажем, решили побаловаться Doom 3. Нажимаем на кнопку Get servers в верхней панели Kquery, и нам раскрывается весь список поддерживаемых игр. Из списка выбираем Doom 3, самая последняя версия которого – 1.05. Если у нас по каким-то причинам не установлен патч до этой версии, мы можем не тратить время на его скачивание и установку, а дать запрос на поиск серверов с версией 1.00. Удобно, не правда ли?

Если мы выберем какой-нибудь сервер, то в левой части окна Kquery отобразится подробная информация о текущей игре: карта, имена игроков, их пинг, количество очков, сколько свободных мест еще осталось и правила сервера. В программу включена также поддержка IRC и возможность автоматических обновлений.



Kquery – все очень быстро, пусть и для небольшого числа игр.

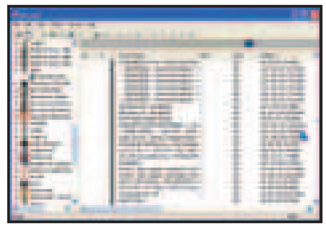
Qtracker 3.81

http://www.qtracker.com

Оценка: 7

Универсальный поисковик, который находит сервера не только в Интернете, но и в локальной сети. К тому же для меломанов есть возможность поиска музыки в формате mp3 по огромному количеству сайтов. Qtracker поддерживает около 70 игр, причем в основном шутеры, но есть и несколько «ролевиков» – Baldur's Gate, Neverwinter Nights. Опять-таки сервера можно отсортировывать по региону, пингу, количеству пользователей, карте, версии игры и другим параметрам.

Qtracker требует определенной настройки. Прежде всего, необходимо определиться с играми, в которые будем играть. При желании можно отобразить весь список, но лучше выбрать только те игры, которые заведомо интересуют. Это позволит сэкономить место в левом меню и облегчить поиск нужного сервера. Конечно, можно разрешить Qtracker попытаться найти установленные игры самостоятельно, но это срабатывает не всегда. Не забудем указать тип интернет-соеди-



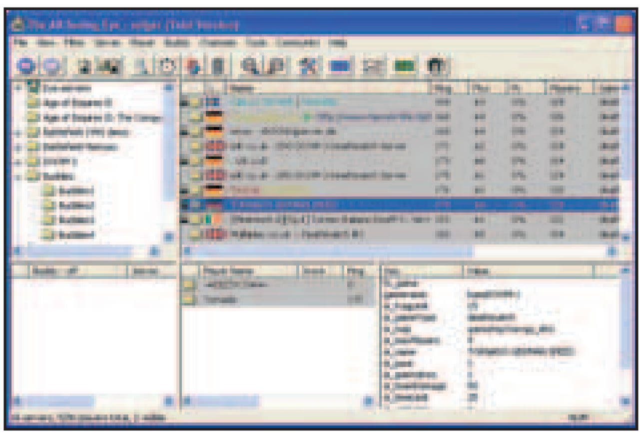
Qtracker – игры и музыка в одном флаконе.

Что почем в службах match-making'a...

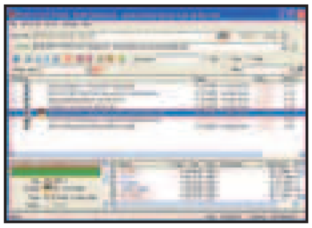
Название	Размер дистрибутива	Цена
HLSW 1.0.0.33	1.36 Мбайт	Бесплатно
Kquery 4.0	1.92 Мбайт	Бесплатно
Qtracker 3.81	3.54 Мбайт	Бесплатно
GameSpy Arcade 2.0	6.23 Мбайт	Бесплатно, но для дополнительных сервисов необходимо иметь подписку – 9,95$ в год.
Kali 2.613	2.68 Мбайт	20$ за пожизненную регистрацию
All-Seeing Eye 2.3.5	12 Кбайт, остальное скачивается после установки	15$ в год или однократный платеж 30$ за пожизненную регистрацию

нения и регион проживания игрока – это поможет улучшить качество связи с серверами.
Выбрав сервер, мы получаем дополнительную информацию: правила, игроки, текущий счет игры и даже небольшой скриншот с места событий. Как обычно, можно загрузить обновления к программе, несколько оболочек и ряд дополнительных фильтров для наиболее популярных игр.

All-Seeing Eye 2.3.5
http://www.udpsoft.com/eye2/index.html
Оценка: 9
По завершении установки и сразу после первого запуска All-Seeing Eye переходит к настройкам. Для начала указываем способ выхода в Сеть. Далее программа пытается определить, какие игры уже установлены на компьютере. Если что-то не понравится, можно открыть весь список поддерживаемых игр и настроить их самостоятельно, указав папку игры и имя игрока.
Найденные игровые сервера сортируются по пингу, населенности, странам и континентам. Так, например, можно задать поиск только российских игроков. Для каждой игры предусмотрены уникальные способы фильтрации серверов. После выбора понравившегося сервера выводится дополнительная информация об игроках и правилах. Также есть поиск серверов в локальной сети, поддерживается чат между игроками.
Отметим, что основной козырь – поддержка множества игр – сделала «Всевидящее око» очень популярной matchmaking службой в Европе.


All-Seeing Eye – похоже, от «глаза» не укроется ни один игровой сервер.

HLSW 1.0.0.33
http://www.hlsw.net
Оценка: 7
Все верно, аббревиатура расшифровывается как Half Life Server Watch! Но на самом деле программа поддерживает не только самую «народную» игру и множество модов к ней, в частности суперпопулярный Counter-Strike. Она «видит» еще около 30 игр разных жанров, например, Unreal Tournament 2003/2004, Savage, Battlefield, Soldier of Fortune и все части Quake.
Работать с HLSW несложно. В разделе Settings из списка выбираем нужную игру и указываем путь к ее папке. Теперь игровые сервера можно искать как в Интернете, так и в локальной сети. Выбрав подходящий, при желании просматриваем дополнительную информацию о нем, в частности пинг (в виде графика), состояние и статус каждого игрока. Для каждой игры можно создать особые фильтры и с их помощью отбирать нужные сервера по модам, картам, странам, количеству игроков и ряду дополнительных параметров. В общем, получается довольно полезная программа, особенно если вспомнить про функцию автообновления и поддержку множества интернет-пейджеров. ■


HLSW – народная служба для самой популярной сетевой игры.

ОТКРЫТЫЕ БЕТА-ТЕСТЫ НОЯБРЯ

Из открытых бета-тестов этого месяца мы рекомендуем всего один, зато весьма «спелый» и играбельный World of Pirates. А еще проводим эксперимент над самыми продвинутыми в техническом плане читателями: давайте попробуем тестировать игры для мобильных телефонов. Если затея понравится – пишите, и мобильные игры станут полноценной составляющей «Уголка бета-тестера».

WORLD OF PIRATES

Пять лет назад группа заядлых геймеров из Лейпцига твердо решила «напрограммировать» собственную игру. В том, что это должен быть онлайновый многопользовательский мир, никто не сомневался. Равно как и в том, что это не должна быть очередная онлайновая фэнтези-RPG. Палочкой-выручалочкой стала морская тема. Ведь это так здорово: бесчисленные пираты и «охотники за головами» на многопушечных парусниках в виртуальном Карибском бассейне XVII века...

С начала открытого бета-тестирования World of Pirates (июль 2004-го) дела у проекта пошли, что называется, через пень-колоду. Первая фаза бета-теста была малоиграбельна, вторая – пала жертвой читеров, и только нынешнее, третье по счету тестирование можно рекомендовать любителям приближенных к историческим реалиям ролевых игр.

Официально на этот раз разработчики из WOP-DevTeam всего лишь «отрабатывают игровой баланс», однако сегодняшний World of Pirates (http://www.worldofpirates.com) – уже не тот гадкий утенок, что мозолил глаза еще полгода назад. За исключением устаревшей графики (привет незабвенным Civilization/Colonization!), все прочее усовершенствовалось и выглядит теперь весьма привлекательно.

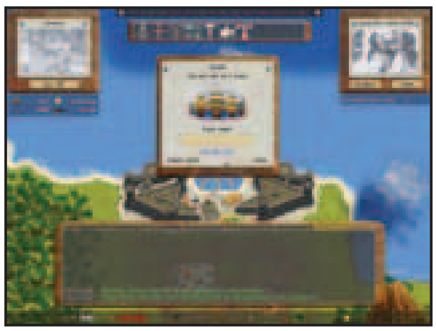
Бета-тестеров и просто геймеров порадует, что защита от PvP распространяется теперь не только на новичков и слабых персонажей, но и на капитанов, потерпевших поражение в рукопашной и потерявших корабли. Читерские штучки полностью нейтрализованы. Городов стало заметно больше, причем появились такие, достичь которых можно лишь по легко обороняемым крупным рекам. Страдающие тяжелой формой перфекционизма разработчики значительно улучшили детализацию береговой линии, приведя в соответствие с реальной картой Центральной Америки горы, леса и водные просторы.

А вот все хорошее, что было в раннем World of Pirates, сохранилось. По-прежнему можно покупать корабли и набирать команду, основывать и захватывать города, сражаться на море и на суше, торговать и грабить, организовывать банды и свергать губернаторов. В общем, 30 тысяч бета-тестеров этого проекта трудились не зря.

Испытания World of Pirates продлятся еще несколько месяцев, после чего он, естественно, пойдет «на золото» и станет платным.



Пушки и ядра – не единственная возможность сражаться в World of Pirates. Есть еще и абордаж, и рукопашные бои капитанов на саблях.



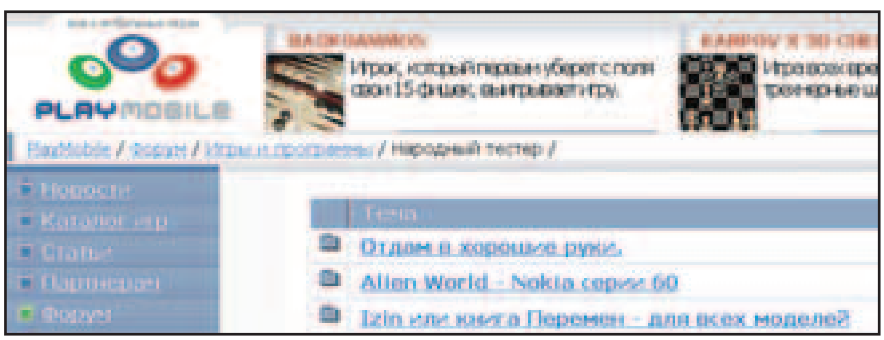
Быстрая организация пиратских союзов для свержения законной власти или набегов – одна из самых привлекательных особенностей World of Pirates.

А пока те из нас, кому по силам скачать 50 Мбайт и чей «железный друг» не слабее PIII 600 МГц, 256 Мбайт RAM, могут побыть пиратами совершенно бесплатно.

МОБИЛЬНЫЙ ТЕСТЕР

Не одним компьютером жив бета-тестер. Не стоит списывать со счетов и мобильный телефон – почему не попробовать первым новую и еще никому не известную «мобильную» игру? За «просто так», не считая, конечно, глюков... Что ж, теперь в Рунете это сделать несложно – благодаря программе «Народный тестер» (http://www.playmobile.ru), которую раскручивает ресурс Playmobile. Регистрируешься, сообщаешь модель телефона и мигом получаешь ссылку для скачивания игры. Что же потребуют от «народного тестера» взамен? Ничего экстраординарного, от него ждут замечаний, отчета о выявленных ошибках и всяческих пожеланий разработчикам – обычная для каждого бета-тестера сделка.

Тестирование организовано раздельно по играм и моделям телефонов. На момент сдачи материала в стадии «беты» находилось шесть продуктов – от эротической аркады NuBalls для Samsung и «войнушки» Strategy War для SonyEricsson до китайской системы гадания «Книга Перемен», подходящей абсолютно всем моделям. ■



ЖУРНАЛИСТЫ О ЖУРНАЛИСТАХ

В одном из последних номеров мы публиковали аналитический материал об оценках компьютерных и видеоигр. На самом деле исследовать феномен игровой журналистики, ее уникальные черты можно долго; некоторые и вовсе не считают ее «настоящей», другие проводят аналогии с музыкальной или литературной критикой.

Есть немало и чисто профессиональных проблем, о которых полезно поговорить с коллегами, принимая во внимание их советы. И речь идет не только о российских игровых журналистах – западная пресса сталкивается ровно с теми же трудностями. Так что начинающему автору полезно не только мучить своего редактора вопросами по делу и не очень, но и забредать на разнообразные тематические сайты. Хотя бы на http://www.gamespress.com за релизами и официальными скриншотами.

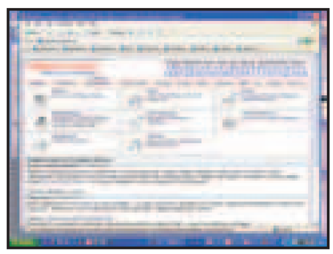


Есть и ресурсы с более полезной информацией. Например, http://www.gamejournalism.com или http://www.igja.org. Наряду с обычными новостями, здесь можно найти аналитические материалы об игровой журналистике, подборки вакансий, ссылки на лучшие, по мнению создателей сайта, статьи, которые могли бы послужить примером новичкам. Есть тут и форум, где работники прессы разводят флейм на темы, вроде «допустимо ли использовать псевдонимы», хотя бывают и более серьезные посты. Например, один из австралийских игровых журналистов описал актуальную и для России ситуацию. Так как он работает на американскую прессу, то время от времени приходится запрашивать информацию у тамошних же издателей. Однако Nintendo of America, узнав об том, где фактически проживает автор, переадресовывает его в Nintendo of Australia, а те не рассматривают его запросы, так как работают только с местными и обязательно печатными изданиями, и предлагают обратиться в американское отделение... Если вы не в курсе, то с Россией дела обстоят примерно так же – наших журналистов почти всегда перенаправляют в европейские издательства, а у тех часто не находится нужных материалов, которые все равно приходится запрашивать из США. Чтобы подобных казусов не было, можно поинтересоваться у своих коллег по перу, как они связывались с представителями того или иного издательства, с какими трудностями сталкивались и как их решили. Ну а простые геймеры могут почерпнуть немало информации о том, как же готовятся статьи для них несчастными работниками игровой прессы. ■

ФАНФИКИ ПО-РУССКИ

Не так давно мною был обнаружен замечательный российский сайт, где собраны фанфики на самые разные темы. Включая и популярные видеоигры (а также некоторые компьютерные).

Находится он по адресу http://www.fanfic.ru/. Фанфики встречаются разные – серьезные и шутливые, в стихах и в прозе. Меня особенно зацепила песня по мотивам Grandia II (см. http://www.fanfic.ru/story.php?no=843) – на мой взгляд, она очень точно отражает дух игры, особенно ее финала. Энтузиастов, однако, интересуют не только японские RPG вроде Final Fantasy и Lunar, есть фанфики даже по Mortal Kombat: Deadly Alliance! Больше всего материалов, естественно, в разделе аниме. По одному только сериалу Sailor Moon их больше семи десятков! Некоторые из фанфиков по аниме имеют прямое отношение и к играм – к примеру, Arc the Lad, Record of the Lodoss War и Berserk. Так что читайте на здоровье, а если появится желание – и сами что-нибудь пишите. ■



[PS2] DEF JAM: FIGHT FOR NY



Зайдите в меню EXTRAS и выберите закладку CHEATS. В появившемся окне можете вводить коды:
DUCKETS – 100 очков (reward points);
LOYALTY – песня «Afterhours» – Nyne;
MILITAIN – песня «Anything Goes» – C-N-N;
BIGBOI – песня «Bust» – Outkast;
CHOPPER – песня «Chopshop» – Baxter;
CHOCOCITY – «Comp» – Comp;
AKIRA – песня «Dragon House» – Chiang;
PLATINUMB – песня «Get it Now» – Bless;
GHOSTSHELL – песня «Koto» – Chiang;
GONBETRUBL – песня «Lil' Bro» – Ric-o-che;
KIRKJONES – песня «Man Up» – Sticky Fingaz;
RESPECT – песня «Move» – Public Enemy;
POWER – песня «Original Gangster» – Ice T;
ULTRAMAG – песня «Poppa Large» – Ultramagnetic MCs;
SIEZE – песня «Sieze the Day» – Bless;
CARTAGENA – песня «Take a Look at My Life» – Fat Joe;
PUMP – песня «Walk with Me» – Joe Budden.

[PS2] NBA LIVE 2005

Коды вводятся в меню Codes:
87843H5F9P – 15000 очков NBA (NBA Store Points);
HSD49874G8 – 50000 очков Dynasty Development;
ERT9976KJ3 – все команды NBA;
POUY985GY5 – вся обувь для игроков;
YREY5625WQ – все костюмы для игроков.



[PS2] TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2: BATTLE NEXUS



Указанные комбинации букв вводятся в меню чит-кодов:
DSRDMRM – бесконечное здоровье для персонажей;
RSRLRSM – бесконечные сурикены;
LSDRRDR – Mighty Turtle
DSLRDRM – новый костюм для Donatello;
LMRMDRD – новый костюм для Leonardo;
MLMRDRM – новый костюм для Michelangelo;
RMSRMDR – новый костюм для Raphael;
SLSDRDL – уровень Nightmare;
MRLMRMR – уровень Pizza Paradise;
LDRMRLM – увеличение уровня защиты (Defense x2);
SDLSRLL – увеличение силы атак (Attack x2).

[PC] FULL SPECTRUM WARRIOR

В меню ввода кодов активируйте один из представленных читов:
SWEDISHARMY – медленная игра;
MERCENARIES – бесконечное оружие;
NickWest – режим больших голов.

[PS2] BLOODRAYNE 2

Все приведенные коды вводятся во время игры в режиме паузы, либо в меню Extras.
Cargo Fire Imp Kak – увеличить Carnage Points;
Late Nurture Qweef Super – увеличить Gun Experience;
Blank Ugly Pustule Eater – открыть все специальные приемы;
Blue Green Purple Imp – «заморозить» противников;
Uber Taint Joad Durf Kwis – режим бога;
Ugly Dark Heated Orange Quaff – бесконечное оружие;
Pimp Reap Dark Dark Muse – бесконечная ярость;
Bone This Curry Vote – открыть все комбо-удары;
Whiskey Fake Kablow Shoot – открыть все оружие.

[PC] CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE

Добавьте к файлу запуска строчку «+set thereisacow 1337 +set developer 1 +set sv_cheats 1 +set monkeytoy 0». Исполняемый файл должен выглядеть следующим образом: «C:\Program Files\Call of Duty\CoDUOSP.exe» +set thereisacow 1337 +set developer 1 +set sv_cheats 1 +set monkeytoy 0». Во время игры нажмите клавишу [~] (тильда), чтобы вызвать консоль. В окне ввода команд можете использовать следующие чит-коды:
god – режим бога;
giveall – получить все оружие и боеприпасы;
give health – восстановить здоровье;
notarget – невидимость для противников;
noclip – режим прохождения сквозь стены.

[PC] MEDIEVAL CONQUEST

Во время игры наберите iamacheater, после чего можете использовать нижеприведенные комбинации клавиш для получения желаемого эффекта:
[SHIFT]+[CTRL]+[N] – получить все юниты;
[SHIFT]+[CTRL]+[W] – пропустить уровень;
[SHIFT]+[CTRL]+[M] – получить всех монстров;
[SHIFT]+[CTRL]+[+] – увеличить яркость картинки;
[SHIFT]+[CTRL]+[-] – уменьшить яркость;
[CTRL]+[V] – перейти на последний уровень игры.

[PC] THE SIMS 2

Во время игры нажмите одновременно клавиши [CTRL] + [SHIFT] + [C], чтобы вызвать окно консоли. Теперь можете вводить читы:
Kaching – получить $1000;
vsync (on/off) – активировать/деактивировать режим vsync;
help – вызвать список доступных команд;
StretchSkeleton – сделать своих подопечных выше ростом.

[PS2] SPAWN: ARMAGEDDON

Поставьте игру на паузу и введите коды:
▲, ▼, ◀, ▶, ▶, ◀, ▼, ▲ – бесконечное здоровье;
▲, ▼, ◀, ▶, ◀, ▶, ◀, ◀ – все оружие;
▲, ▼, ◀, ▶, ▲, ◀, ▼, ▶ – бесконечные боеприпасы;
▲, ▼, ◀, ▶, ▼, ◀, ▲, ▶ – бесконечная некроплазма;
▲, ▼, ◀, ▶, ▲, ▲, ▲, ▲ – бескровный режим игры;
▲, ▼, ◀, ▶, ▶, ◀, ◀, ▲ – открыть все комиксы;
▲, ▼, ◀, ▶, ◀, ◀, ▶, ▶ – открыть все миссии.

[PC] EVIL GENIUS

Во время игры введите команду humanzee– получите доступ к режиму ввода кодов. Если вы все сделали правильно, на экране появится надпись «Mission Successful». После этого вам останется выйти из игры и начать ее заново. Тогда вы сможете воспользоваться указанными комбинациями клавиш, активирующими читы.
[CTRL] + [S] – установить взрывчатку;
[CTRL] + [C] – получить $100000;
[CTRL] + [O] – все предметы;
[CTRL] + [M] – устроить полный хаос;
[CTRL] + [T] – все ловушки.

[PC] ROME: TOTAL WAR

Во время игры вызовите консоль с помощью клавиши ~ (тильда) и введите нижеследующие коды:
bestbuy – все юниты в режиме campaign становятся дешевле на 10%;
oliphaunt – возможность производить больше слонов;
capture_settlement + **название города** – захватить выбранный город;
date + **год** – изменить игровую дату;
season + **summer/winter** – изменить время года;
jericho – разрушение стен укреплений противника;
add_money 20000 – 20000 единиц золота;
add_population + **название города**, **число** – увеличить количество жителей выбранного города на указанное количество;
auto_win – выиграть миссию;
kill_character + **имя** – убить выбранного героя;
toggle_fow – убрать туман войны.



[PS2] TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Ниже приведен список секретных персонажей с условиями, при которых они становятся доступны в игре:
Alien – завершите Story mode в режиме Easy;
Ben Franklin – пройдите уровень Boston в режиме Story mode;
Call of Duty Soldier – завершите Story Mode на уровне Sick;
Shrek – завершите Story Mode на уровне Easy;
THPS1 Tony Hawk – пройдите Classic Mode на уровне Normal.



[PC] WORLD WAR II SNIPER: CALL TO VICTORY

Во время игры нажмите клавишу ~, чтобы вызвать консоль.
В появившемся окне можете вводить следующие чит-коды:
mpgod – режим бога;
mpguns – получить все оружие и патроны;
mpclips – режим свободного полета;
mppoltergeist – режим прохождения сквозь стены.



Жду ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть что сказать, пишите на golovin@gameland.ru, и пусть все тайное станет явным!

АЛЕКСАНДР ДЕМЕНТЬЕВ_ADEMENT@YANDEX.RU

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR

ТАКТИКА УСПЕХА

Поскольку Warhammer 40.000 изначально был ориентирован на мультиплеер (сингл явно не блещет), целью этого материала является обзор основных тактических приемов в многопользовательском режиме, а также в skirmish'е на одной из карт против компьютерного оппонента. Сначала мы постараемся дать представление о базовых элементах и понятиях игры, а затем перейдем к тактическим приемам для каждой из рас.

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ЮНИТОВ

- Damage. Бывает двух видов – рукопашный и стрелковый. Ваши войска автоматически переключаются с одного режима ведения боя на другой, в зависимости от ситуации на поле брани.
- Morale. Этим параметром обладает вся пехота. Мораль уменьшается во время неудачного сражения, и когда характеристика падает до критического значения, все остальные боевые параметры существенно снижаются. При этом, правда, повышается скорость передвижения и появляется возможность быстро отвести войска с поля боя. На мораль пехотинцев отрицательно влияют сцены уничтожения их коллег разнообразной техникой, положительно – герои, принявшие командование одним из подразделений. В спокойной обстановке параметр восстанавливается очень быстро (поэтому деморализованных солдат рекомендуется отводить в тыл).
- Unit counters. Описание типа оружия с указанием, против кого оно работает наиболее эффективно. Бывает четырех видов: Infantry, Heavy Infantry, Vehicle и Buildings. С помощью апгрейдов этот параметр можно менять.
- Squad Size. Показывает текущее и максимально возможное количество солдат в данном подразделении.

МИКРО- И МАКРОМЕНЕДЖМЕНТ

В Warhammer 40.000 используется два вида ресурсов – энергия и Requisition Resource (далее RR). Первая постоянно поступает от электростанций. RR идут от захваченных стратегических позиций – Strategy Points (далее SP), критических – Critical Locations (далее CL) и реликтовых точек – Relics (последние дают возможность найма суперюнита, особенного для каждой расы). На каждой из захваченных SP сразу возводите Listening Post, который одновременно и защитит источник, и добавит лишние RR в вашу копилку. Для производства пехоты фактически достаточно лишь RR, а вот массовое производство техники и апгрейдов для нее потребует от вас серьезных затрат энергии. У орков есть свой особенный, третий ресурс, называемый Waaagh. Производится он специальными башнями и необходим для постройки войск и некоторых апгрейдов.

Контроль юнитов в момент сражения также не требует от вас особых усилий – вот несколько основных правил:

- Отводите тот отряд, на котором сосредоточил огонь противник. Если враг пустится в погоню за этим подразделением, то огонь остальных ваших юнитов охладит его пыл.
- Наняв один отряд, вы можете добавлять в него юнитов, не пользуясь строениями. Поэтому не забывайте постоянно пополнять ряды вашей армии, особенно во время боя.
- У каждого действия (постройки здания, найма юнита, применения спецспособности) есть своя горячая клавиша. Выучите все хот-кеи наизусть.
- Следите за действиями соперника и делайте именно те апгрейды, которые повысят эффективность ваших войск против его армии.
- Боевые единицы техники контролировать проще, чем пехоту, так как они не объединяются в отряды. Приятная возможность следить за каждым «танком» в отдельности накладывает и определенную ответственность. Тяжелая техника стоит недешево и требует много времени для постройки соответствующего здания, поэтому если вы видите, что запас здоровья юнита приближается к критической отметке, – отведите его вглубь своей базы и «подлечите».
- Выбирайте цель атаки отдельно для каждой боевой группы. Интеллект бойцов оставляет желать лучшего – они могут длительное время атаковать никому не нужное строение, получая в спину автоматные очереди от вражеских солдат и не обращая на это никакого внимания. Приоритеты атаки распределяйте в соответствии с типом оружия каждого из ваших подразделений и с видом юнитов у врага. В первую очередь уничтожать следует те отряды, против которых у вас есть бонусы на урон.
- Не забывайте про присоединение героя. Отдельного юнита контролировать намного проще. Да и повышенный уровень морали подразделений весьма полезен, особенно в битве с техникой.

Рассмотрение конкретных тактик подразумевает подробное знакомство со всеми юнитами. Для каждой расы мы рассмотрим лишь те боевые единицы, которые имеют ключевое значение. Остальные войска либо не представляют особой ценности, либо могут использоваться по выбору игрока почти в любой тактической комбинации.

SPACE MARINES

Очень удобная раса для ознакомления с игрой – все юниты достаточно сбалансированы, число доступных апгрейдов для них невелико. Все улучшения просты и осваиваются интуитивно. У этой расы



Суперюнит Эльдаров – Аватар – в действии: ему достаточно нанести один удар, чтобы завалить вражеского пехотинца.



Неожиданный налет Assault Marines на слабо защищенный SP Эльдаров. Впрочем, атаковать в лоб не стоит, лучше быстро перебросить подмогу.



Битва Banshees против Space Marines: на этот раз эльдарские мечники под предводительством Farseer оказались сильнее.



Эльдарская армия из Seer Concils и Farseer на раннем этапе способна противостоять любому вторжению пехоты.

почти нет слабых мест и можно успешно воевать как на ранних этапах игры, так и на заключительной стадии. Концепция игры за Space Marines немудрена: действуем быстро и четко. Необходимо постоянно развиваться, улучшать боевые характеристики уже созданных отрядов, заказывать более продвинутые виды техники...

Scout Marines. Базовые солдаты имперской гвардии. Если вы не планируете тактику раша (о которой речь ниже), этих ребят не стоит нанимать в количестве больше трех. Бойцы они слабые, но захватить несколько SP на раннем этапе вполне способны. Поэтому не стоит увеличивать их отряды, оставшимся в живых лучше раздать снайперские винтовки – под прикрытием основных сил они способны неплохо отстреливать вражеских солдат.

Space Marines. Эти пехотинцы – основа вашей армии на раннем и среднем этапе игры.

Assault Marines. Быстрые и ловкие воины, способные мгновенно преодолевать большие расстояния, быстро нападать и ретироваться в случае неблагоприятного развития событий. Сильны в рукопашном бою. Недостатки: малая огневая мощь и отсутствие полезных апгрейдов. Использовать их следует лишь для неожиданных вылазок в стан врага, с целью подрыва экономики и разрушения важных строений.

Force Commander and Librarian. Герои просто необходимы вашей армии. Во-первых, они серьезно укрепляют мораль возглавляемого ими подразделения, во-вторых, сами являются сильными бойцами, для которых на всех этапах игры есть возможность усилений. В начале игры Force Commander будет основной боевой единицей вашей армии, способной в одиночку расшвырять пару отрядов врага.

Dreadnought. Огромный ходячий робот. Хорош как против пехоты, которая толпами гибнет, выжигаемая его огнеметами, так и против техники и строений. Незаменим на поздних стадиях игры.

Predator. Мощный танк, являющийся в сочетании с Dreadnought'ами необходимым атрибутом технического оснащения Space Marines. Три доступных апгрейда сильно повышают эффективность этого техногенного чудовища против строений и вражеской техники.

Terminator. Мощные, но очень дорогие пехотинцы. После найма могут телепортироваться в любую видимую точку на карте. Очень медлительны, но у них есть двигатель, который позволяет перелетать небольшие препятствия и быстро уносить ноги, если запахло жареным.

Land Raider. Суперюнит, нанять который можно после захвата одного из Relic'ов. Неплохие боевые характеристики, правда, намного меньшие, чем у аналогичных бойцов других рас. Единственный транспорт, способный перевозить Terminator'ов.

ТАКТИКА ИГРЫ ЗА SPACE MARINES

Массированная атака. Тактика рассчитана на использование армии, состоящей из пехоты и техники, и нападение на позднем этапе. На ранней стадии вам потребуется несколько отрядов Space Marines, чтобы захватить и удержать необходимое количество SP. Также стоит нанять пару отрядов Assault Marines на тот случай, если противник попытается захватить все CL. Держать на всех точках серьезные подразделения враг не сможет, и ваша гвардия должна помешать ему контролировать всю карту. Эта тактика особенно хорошо работает против компьютера, но и в полноценном мультиплеере она довольно эффективна, хотя и требует определенной сноровки. Противник может серьезно угрожать вам лишь в том случае, если он сделал ставку исключительно на пехоту. Тогда стоит укрепить основные точки несколькими башнями и дождаться, когда первые собранные роботы помогут вам захватить инициативу.

Раш с использованием Scout Marines. Ранняя атака скаутами особенно успешна против Эльдаров, испытывающих трудности на начальных этапах игры. Постройте масимальное количество отрядов скаутов и разошлите их на бли-



Тактика раша в исполнении Scout Marines (смотрите соответствующий раздел в главе «Тактика игры за Space Marines»).



Захват Relic означает не только прибавку к ресурсам, но и возможность найма суперюнита, уникального для каждой расы.

АЛЕКСАНДР ДЕМЕНТЬЕВ_ADEMENT@YANDEX.RU



Орковские рабочие могут объединяться в группы и вместе возводить строения, тратя меньше времени на их постройку.



Dreadnought космических десантников может в одиночку положить целую армию, не получив ни единой царапины.

жайшие SP. Затем атакуйте главную базу врага. Попытайтесь ослабить его экономику, насколько это будет возможно. На своей базе постройте барак и начните производство Space Marines и Force Commander'a. Скорее всего, изрядно потрепанный противник не сможет сопротивляться финальной атаке.

Доминирование пехотой. Сначала захватите ближайшие к вам SP с помощью трех отрядов скаутов. Первый рабочий в это время возводит бараки, после чего отправляется строить Listening Posts на захваченных точках. Далее переходим на массовое «производство» Space Marines под предводительством Force Commander'a. Для прикрытия не помешает один отряд Assault Marines. Space Marines необходимо по полной укомплектовать снайперскими винтовками, очень эффективными против вражеской пехоты. Перед началом атаки желательно захватить необходимое количество CL, чтобы в случае провала операции по разрушению вражеской базы был шанс победить за счет их удержания. Ранний штурм противнику будет очень непросто отбить: для этого нужно либо иметь специально подготовленную армию для борьбы с пехотой, либо массированную защиту с пушками. В первом случае все решит контроль во время сражения, и победит в поединке сильнейший, во втором – вы просто вернетесь к CL и будете защищать их, пока не выиграете по времени. Затягивать с осуществлением этого плана не стоит – ваша армия уязвима в борьбе против техники, которая появится ближе ко второй половине игры.

ORCS

Раса зеленокожих созданий изначально делает ставку на количественный перевес, а потому техника у них немудреная. Основу орковской армии составляет пехота, равной которой нет ни у одной из рас. Апгрейды, доступные в Pile o Gunz, здорово повышают боеспособность орков.

Slugga Boyz. Базовые пехотинцы, предпочитающие рукопашный стиль ведения боя. В отличие от аналогичных юнитов других рас эффективны даже в середине игры. Позднее их желательно заменить на бойцов помощнее.

Shoota Boyz. Базовые стрелки орков. Оказывают огневую поддержку отрядам Slugga Boy.

Wartrak. Слабенький представитель орковской техники, удачно истребляющий пехоту. На ранних стадиях может обеспечить хорошую огневую поддержку вашим бойцам, предпочитающим ближний бой.

Looted Tank. Обычный тяжелый танк. Стоит меньше аналогов у других рас, но уступает им по боевым параметрам.

Squiggoth. Громадных размеров животное с пулеметами на спине. В ближнем бою наносит страшный урон своими клыками. По боевым параметрам превосходит любой другой суперюнит, но это нивелируется медлительностью Squiggoth'a. Будьте осторожны с этим чудищем – из-за своих размеров оно не везде пролезет. Поэтому располагайте вашу фабрику техники на открытом пространстве, чтобы не было риска случайно запереть Squiggoth'a.

ТАКТИКА ИГРЫ ЗА ORCS

Доминирование пехотой. Пехота орков не отличается особой силой, но количественно способна превзойти любые полчища вражеских солдат. Краткий порядок постройки таков: первый рабочий возводит Waaagh Tower для добычи одноименного ресурса, а после сооружения башни начинает возводить барак, второй строит Listening Post на захваченном SP. Теперь начинайте массовую штамповку Listening Posts на всех захваченных ресурсных точках, не забывайте и про Waaagh Towers. В главном здании натренируйте еще парочку отрядов Slugga Boyz и полностью укомплектуйте их бойцами. Далее предпринимайте рейды во вражеский стан. В первых битвах у вас будет некоторый перевес, так как Slugga Boyz хороши в рукопашном бою. Целью рейда будет подрыв вражеской экономики. Отнимая у врага SP и не давая строить на них Listening Post'ы, вы получите некоторое преимущество в ресурсах. Усильте армию героем и начинайте «производство» Shoota Boyz в больших количествах – вам понадобится огневая поддержка. В битвах с пехотой противника есть один нюанс: когда вы направляете Slugga Boy Squad на вражеское подразделение, наблюдайте, не начнут ли ваши солдаты обстреливать вражеских. Slugga Boyz хороши лишь в рукопашном бою – стрелки они никудышные. Во избежание подобных казусов подведите своих вояк как можно ближе к противнику и атакуйте его. Когда у вас будет собрано несколько отрядов, смело нападайте на уже потрепанного на ранней стадии врага. Апгрейды на данном этапе будут лишней тратой ресурсов, поэтому сосредоточьте внимание лишь на постоянном пополнении армии новыми призывниками.

Массированная атака. У орков эта тактика работает не столь эффективно, как у Space Marines. Так как орковская техника по всем параметрам уступает аналогам других рас, без форсирования событий на ранней стадии вам не обойтись. Поэтому тактика массированной атаки не будет сильно отличаться от пехотного доминирования. Разница лишь в больших затратах энергии. На свободные ресурсы постройте несколько электростанций. После этого наймите три-четыре Wartrak'a – они потребуются для уничтожения вражеской пехоты. Добавьте парочку Looted Tank'ов – они помогут расправиться с вражеской техникой.

CHAOS

Войска Хаоса очень похожи на аналогичные у Space Marines. Это целиком соответствует сюжету мира Warhammer, где некоторые из Space Marines присоединились к расе Chaos, фактически сменив императорскую атрибутику на новые демонические наряды. Некоторым это пошло на пользу и добавило в арсенал новые спецспособности. Тем не менее, концепции игр за обе эти расы несильно отличаются друг от друга. Отдельная особенность войск Хаоса – многие представители этой расы могут становиться невидимыми и проникать незамеченными на вражескую базу или на точки и позиции с целью неожиданного захвата.

Chaos Space Marines. Фактически, те же классические космодесантники с чуточку измененными параметрами. Однако снайперская винтовка у Хаоса работает по-другому: она действует эффективнее, так как наносит удары по небольшой площади, задевая сразу несколько пехотинцев. В ранних битвах с вражескими солдатами данный апгрейд может иметь большое значение, не стоит пренебрегать им.

Raptor. Аналоги Assault Space Marines со всеми вытекающими: полезны при диверсиях и служат неплохим щитом для стрелковой пехоты. Только, в отличие от своих дальних родственников, способны освоить парочку неплохих умений.

Possessed Squad. Довольно мощные пехотинцы, становятся доступны лишь на последнем этапе развития базы.

Horror Squad. Демоны-диверсанты, которых можно заслать в стан врага с помощью телепортации. Обладают высокими боевыми характеристиками, в перспективе могут сильно увеличить их за счет апгрейдов.

Defiler. Еще один вариант ходячего робота, по силе уступающего Dreadnought'y. Можно использовать в качестве щита для армии Хаоса на поздних стадиях игры, но особой надобности в нем нет.

Chaos Predator. Тяжелый танк, аналог Predator у Space Marines. Уступает своему имперскому собрату, но зато доступен уже после первого апгрейда главного здания.

ТАКТИКА ИГРЫ ЗА CHAOS

Как уже было сказано выше, в целом общая концепция игры за Хаос почти ничем не отличается от тактики Space Marines. Тем не менее, есть один нюанс, именно на нем мы и остановимся. У армии Хаоса, как можно уже было догадаться после знакомства с юнитами, есть несколько прирожденных диверсантов. Во-первых, это все пехотинцы-невидимки, во-вторых, Horror Squad. Эту особенность можно использовать следующим образом. Подобрав сбалансированную и мощную армию не спешите атаковать врага. Сперва отправьте диверсантов на основные захваченные врагом SP и CL. Противник не поспеет во все точки сразу, к тому же при случае, вы всегда сумеете ретироваться. После мгновенной масштабной операции по захвату основных точек смело атакуйте врага. Даже если штурм и оказался неудачным, вы сможете «накатить» второй волной, перед которой супостат уж точно не устоит. Захват точек имеет две цели. Первая – подрыв вражеской экономики (врагу придется отвоевывать ресурсные точки и возводить на них Listening Posts, что займет немало времени), вторая – возможность при необходимости использовать основной победный фактор – захват и удержание SP или CL.

ELDARS

В самом начале игры эта раса испытывает некоторые затруднения по причине отсутствия достойных воинов. Однако, если быстро развиваться и не терять понапрасну время, они могут получить довольно мощную пехотную армию, которая способна потягаться с солдатами противника, даже уступая в количестве. Эльдары сильно зависят от апгрейдов и спецспособностей юнитов. В середине игры, когда обычной картиной на полях сражений считаются крупные битвы пехотинцев, эта раса имеет некоторый перевес за счет своих необычных солдат. Их воины обладают высокими боевыми характеристиками и приличным запасом морали, и все вместе представляют собой непобедимую и сбалансированную армию. Следует помнить, что бои с привлечением большого количества техники, которые происходят на заключительных стадиях игры, – не их конек, и Эльдарам желательно получить преимущество чуть раньше.

Bonesingers. Рабочие эльфов, помимо возведения строений, за счет неплохих характеристик отлично чувствуют себя в рукопашном бою и на раннем этапе могут помочь при защите базы.

Guardians. Базовые пехотинцы. Так как Эльдарам требуется время для создания солидной армии, эти ребята при поддержке героя будут основной боевой силой в первые минуты игры. Больше двух-трех отрядов Guardian'ов строить не имеет смысла, но эти подразделения должны быть укомплектованы полностью (то есть в них должно быть максимальное число юнитов).

Howling Banshees. Бойцы ближнего боя, очень эффективные против Heavy Infantry. Так как подавляющее большинство вражеских пехотинцев принадлежит именно к этому классу юнитов, то Howling Banshees весьма полезны и способны обеспечить надежным прикрытием всю вашу армию. Как и орковские Slugga Boyz, эти солдаты нуждаются «в точном наведении на цель» на близком расстоянии.

Dark Reapers. Отличные стрелки. Дальняя дистанция поражения и высокий урон против пехоты делают их основными юнитами в середине игры.

Warp Spiders. Пехотинцы, которых надо использовать против танков, могут телепортироваться на малые расстояния. Если противник не использует тяжелую технику, то их поддержки вполне достаточно. В противном случае лучше прибегнуть к помощи Grav Platforms.

Seer Concils. Незаменимые персонажи Эльдаров (поэтому-то больше одного отряда Seer Concil вы не получите). Эффективны в борьбе против всех видов юнитов и обладают огромным запасом морали. Единственный их недостаток заключается в том, что они котируются как Heavy Infantry, а оружия против войск такого типа на поздних стадиях игры предостаточно.

Farseer. Этот герой обладает целым рядом спецспособностей, которые могут решить судьбу боя в вашу пользу. Его необязательно привязывать к определенному отряду – у эльдарской пехоты запас морали и так достаточен, а вот контролировать отдельного юнита намного удобнее, чем целое подразделение.

WraithLord. Предполагается, что он будет выступать щитом для стреляющей техники, но необходимость этого можно оспорить. Временным щитом могут послужить и пехотинцы, к тому же танки Эльдаров умеют перемещаться на небольшие расстояния с помощью... прыжков. Поэтому они всегда успеют без посторонней помощи покинуть поле сражения. По боевым характеристикам этот робот заметно уступает Dreadnought'у космического десанта.

Grav Platform. Их существует два вида: противотанковая и противопехотная. Последняя слабо востребована в игре, так как обычно у Эльдаров есть более эффективные способы борьбы с солдатами. Впрочем, если противник упорно терзает вас в рукопашном бою, то пренебрегать противопехотной Grav Platform не стоит. Полезность противотанковой Grav Platform трудно переоценить – в тот момент, когда ваша пехота установила полное господство над противником, последний обычно вводит в бой свою лучшую технику. Четыре-пять «платформ» способны при поддержке солдат справиться с двумя-тремя Dreadnought'ами – вряд ли враг сможет противопоставить вам что-то большее. Кроме того, Grav Platform легко справляется с вражескими укреплениями.

Fire Prism. Очень мощный танк. Чуть менее универсален, чем Predator космодесантников, но может развивать высокую скорость и перепрыгивать через препятствия.

Avatar. Наверное, лучший суперюнит в игре. По боевым характеристикам немного уступает Squiggoth'у орков и не умеет стрелять. Зато обладает меньшими размерами и довольно высокой скоростью передвижения.

ТАКТИКА ИГРЫ ЗА ELDARS

Доминирование пехотой. Как уже было сказано выше, Эльдарам лучше не затягивать игру и попытаться дать генеральное сражение задолго до появления у врага тяжелой техники, тем более что эльдарские пехотинцы могут себе это позволить. Для ведения первых боевых действий, вам будет вполне достаточно героя и Guardians. Впоследствии стоит добавить отряд Seer Concils для участия в рукопашных схватках. Далее просто следите за действиями противника. Враг увлекся массовым производством Heavy Infantry? Добавьте в вашу армию несколько подразделений Dark Reapers и проблема решится легко и просто. Если супостат задумал задавить вас техникой, постарайтесь встретить его во всеоружии. Главное не запоздать с разведкой и не пропустить неожиданную атаку базы, например, группировкой Dreadnought'ов. В этом случае наймите во всех Webway Gates противотанковые Grav Platform. Смело вступайте в бой и фокусируйте огонь ваших машинок на роботах – очень скоро они превратятся в дымящуюся груду железа. Если игра сильно затянулась, то вам так или иначе придется прибегнуть к постройке тяжелой техники и, по возможности, суперюнита Avatar'a, который поможет переломить ход игры в вашу пользу. Но массовое производство тяжелых танков следует начинать не раньше, чем у вас появится некоторый запас ресурсов, в первую очередь – энергии.

Конечно, описанные тактики включают далеко не все возможные варианты развития. Мы лишь хотели помочь вам освоиться в игре. Поиск нестандартных путей, ведущих к успеху, – ваша задача. Не будем портить вам удовольствие.

P.S. Все представленные вашему вниманию тактики в исполнении известных игроков можно найти на нашем диске. ■

АЛЕКСЕЙ КОЧЕРОВ_K8@HOTBOX.RU

BURNOUT 3: TAKEDOWN

ПЕРЕЕХАЛ И УЕХАЛ

Несмотря на кажущуюся простоту в освоении, Burnout 3 таит в себе немало секретов и доступных возможностей. Чтобы заполучить все запрятанные в игре машины, надо очень сильно постараться. Надеюсь, наш краткий сборник советов поможет вам в этом нелегком деле.

Начнем с того, что все секреты открываются в одиночном режиме World Tour Mode. Помимо этого, дополнительные машинки можно добыть в Takedown и Crash, но все же рекомендую сразу попробовать мировое турне, так как два вышеназванных игровых режима очень часто встречаются в нем. Во время многопользовательских заездов, к сожалению, открывать секретные машины нельзя.

Призовые очки, набранные тем или иным способом, суммируются в конце каждого этапа World Tour, и открывают легкий доступ к первым автомобилям в вашем гараже. В общей сложности очки делятся на три категории:

1. Очки за разнообразные трюки, будь то управляемый занос или езда по встречной полосе.
2. Очки, начисляемые за сбитые машины. Лозунг Burnout-гонщиков, «не врезался сам, помоги врезаться другому», очень актуален ввиду того, что можно выиграть неплохие средства передвижения, выталкивая соперников с трассы.
3. Очки, начисляемые в режиме Crash. Полученные «Crash Dollars» тратятся только на выигрыш новых автомобилей в категории Crash. Их можно использовать только в одноименном режиме. Покататься наперегонки по улицам на мусоровозах, увы, не удастся.

К сожалению, запас призовых очков ограничен и его хватает на 10-15 авто начального класса. Чтобы выиграть другие, более навороченные модели, придется превосходно выступать в мировом турне.

Автомобили в игре делятся на шесть классов, начиная с простенького Compact, и далее по нарастающей: Coupe, Muscle, Sports, Super и стоящий особняком Heavyweights (доступны только в режиме Crash). Чем выше класс авто, на котором вы начинаете, тем сложнее будет завоевать награду в соревновании. Поэтому для начала попробуйте освоиться на легких Coupe- и Muscle-сериях, пока скорости не выросли до запредельных, а машина не стала ломаться от неудачного прикосновения к дорожным ограждениям.

Фирменная фишка серии Burnout – заполняемая полоска нитро – в третьей части стала еще длиннее. Если во второй части спецтоплива хватало лишь на небольшой отрезок трассы, да и были проблемы с его добычей, то теперь нитро можно использовать до 90% гоночного времени, было бы желание.

Мировое турне предлагает игроку поучаствовать в разнообразных событиях, происходящих в нескольких точках земного шара. В каждом состязании раздаются три награды – золотая, серебряная и бронзовая медали. Их можно впоследствии переиграть, если не устраивает полученный результат. Прохождение не будет засчитано, если игрок не получил вообще никакой награды. В зависимости от сложности того или иного состязания будут предоставлены разнообразные бонусы, начиная от новых трасс для соревнований и заканчивая новыми авто.

Совет: Старайтесь всегда выигрывать в соревнованиях золотую медаль. Во-первых, вам будет предоставлено большее количество бонусов, чем за бронзовую награду, во-вторых это резко увеличит ваши шансы выиграть сильнейшие призовые машины, которые выдают только при получении определенного количества золота.

СОСТЯЗАНИЯ

Race – обычная одиночная гонка на стандартных, открываемых по мере прохождения, моделях авто. Возможные призы – доступ к новым состязаниям большинства режимов, а в конце каждого автомобильного класса – доступ к Grand Prix.

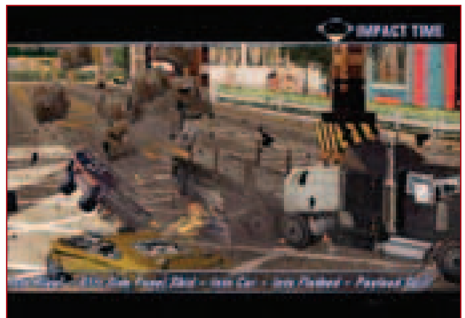
Road Rage – необходимо за определенное время вытолкнуть нужное количество машин оппонентов с трассы. Наградой послужит доступ к новым соревнованиям большинства режимов, а также – поначалу – призовые машины. В определенных участках некоторых трасс, успешно вытолкнув соперника, можно заработать специальные Signature Takedowns.

В single/multiplayer-варианте режим Road Rage доступен под названием Takedown. Очки, заработанные в варианте для нескольких игроков, засчитываться не будут.

Faceoff – гонка один на один. Приз – автомобиль оппонента.

Совет: Попытайтесь с самого начала вытолкнуть оппонента с трассы, чтобы заполнить линейку burnout, но не торопитесь ее использовать. Она вам сильно пригодится в дальнейшем, если вы случайно вылетите с трассы или оппонент на более сильной машине обгонит вас.

Preview Lap, Time Attack – режим, в котором нужно за определенное время проехать участок трассы. Присутствует и более сложная разновидность этого задания под названием Special Event. Сложность заключается в том, что обычно вас сажают за руль самого навороченного болида, легкого как пушинка и хрупкого как стеклышко. А длина гоночного участка увеличивается. А ведь по замыслу разработчиков нужно



Большие автомобили тоже можно открыть. Но только для режима Crash.



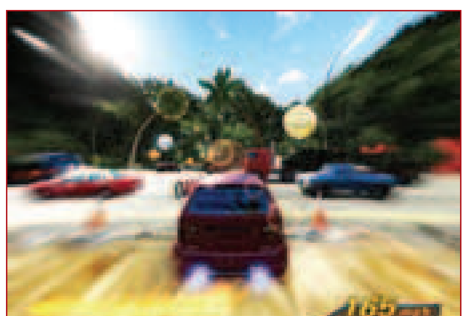
Если выполнить два Takedown подряд, можно заработать куда больше очков.



Есть немало способов открывать новые автомобили в Burnout 3: Takedown. Читайте статью!



В таком состоянии еще можно попытаться управлять полетом машины, чтобы навредить врагу.



Нитро в Burnout 3: Takedown применяется куда чаще, чем в других гонках. Без него никак!



Следите за полоской слева – как только она закончится, так лихо разгоняться уже не получится.

быстро проехать трассу, стараясь не врезаться во время заезда. Наградой послужат новые соревнования и специальные призовые открытки (Special Event Postcards).

Совет: Как бы это странно ни звучало, ехать с нитро проще по встречной полосе. Во-первых, нитро не кончается, постоянно пополняясь во время езды, во-вторых, свет фар приближающихся автомобилей легко различить. А на своей полосе вечно будете ловить бампером кузов очередного пикапчика.

Crash – как уже говорилось выше, заезды этого типа, как и выигранные в нем машины, стоят особняком. Crash на карте мирового турне отмечается значком ($). Задача игрока – сломать как можно больше машин, используя свою собственную для инициации аварии. На crash-этапах заботливой рукой разработчиков разложены разнообразные бонусы, подбирать которые необходимо, если вы хотите заполучить золотую медаль. На некоторых этапах, если собрать большое количество очков (обычно около миллиона), то можно попасть в так называемые Crash Headlines – новостные ленты местных газет.

Бонусы режима Crash:

- Нитро – значок с изображением молнии – мгновенно заполняет burnout полоску и автоматически подключает нитро.
- CrashDollars – значки с изображением ($). За бронзовый дадут 5000 очков, за серебро – 10000 и за золото – 20000.
- CrashBreaker – значок с изображением осколков. При поднятии этого бонуса происходит мгновенный взрыв машины. Полезный значок, если вы его подобрали, находясь рядом со скоплением машин. За значок дают 5000 очков. CrashBreaker выдают автоматически, если после вашего первого столкновения на дороге произошло еще 12 аварий. В этом случае подрыв производится кнопкой R2. После подрыва можно задать направление полета обгоревшего кузова автомобиля, пока тот находится в воздухе. Это порою часто необходимо для сбора бонусов, которые вы не успели подобрать пока авто было на ходу.
- x2, x4 – Мультибонусы, увеличивающие количество набранных очков в 2 и в 4 раза соответственно.
- HeartBreaker – значок с изображением разбитого сердца. Негативный бонус. Уменьшает количество очков в два раза. Также аннулирует бонусы x2 и x4.
- «Обманка» – значок с расходящимися стрелочками. Бонус, доступный только в режиме Double Crash. Меняет между собой заработанные игроками очки.

В single/multi-варианте (без захода в режим World Tour Mode) режима Crash доступно несколько его подвидов, таких как Double Crash и Team Crash. В первом варианте игроки соревнуются за большее количество набранных очков (и присутствует «бонус-обманка»), во втором варианте количество набранных очков суммируется, а бонусы высшего класса (x2, x4) начисляются только в том случае, если были подобраны обоими игроками. Очки, заработанные в варианте для нескольких игроков, засчитываться не будут.

Совет: Старайтесь всегда выигрывать золотую медаль в Crash-режиме. Труда это не составит, а небольшая продолжительность заезда позволит ему не надоесть в случае многократного прохождения.

Совет: На большинстве карт присутствует бензовоз. Прямое попадание в топливный бак (как и использование CrashBreaker вблизи бака) вызывает подрыв бензовоза. За это дают 100000 очков.

Совет: После прыжка с трамплина можно замедлить время клавишей R1 и войти в управляемый полет, аналогичный полету после подрыва с помощью CrashBreaker.

Eliminator: Режим гонки на выбывание. Каждый пройденный круг последний из участников гонки отсеивается, и в конечном итоге остается только один победитель. Очень сложный игровой режим, в котором AI не делает никаких поблажек игроку. Садитесь играть в него, только если твердо уверены в своих силах и отлично знаете трассу.

Grand Prix: Режим, аналогичный Race. Отличия заключаются в том, что нужно проехать одну за другой три трассы, заработав при этом максимальное количество гранпри-очков и занять первое место в турнирной сетке. Приз – доступ к следующему классу авто.

Ну что, поехали? ■



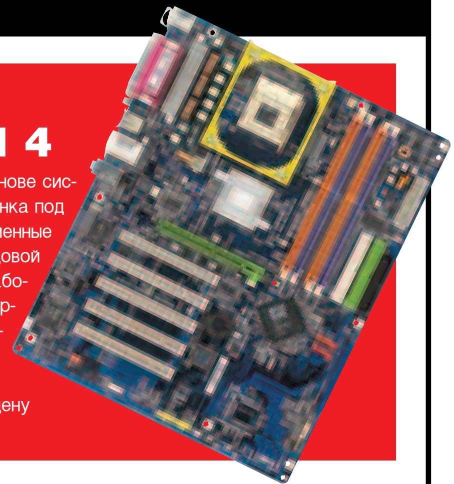
В этой игре выталкивание соперника с трассы только приветствуется. Не надо пытаться играть честно.

NFORCE 4 – НОВАЯ СИЛА ДЛЯ AMD

То, чего многие так долго ждали, наконец свершилось. Компания NVIDIA выпустила принципиально новое поколение системных чипсетов для процессоров AMD. Всего было представлено три разновидности: nForce 4, nForce 4 Ultra и nForce 4 SLI. Первая модель является недорогим решением для чипов формата Socket754/939 и поддерживает PCI-Express. Вторая же, кроме того, что располагает новой шиной данных, совместима с 1 ГГц Hyper-Transport (система передачи данных) и интерфейсом Serial ATA II. Что касается SLI-версии, то она допускает наличие двух PCI-Express слотов для работы видеокарт в спаренном режиме. Правда, стоимость таких материнских плат приблизится к $200. В скором времени будут анонсированы десятки готовых устройств на основе этого чипа, с самыми интересными из которых мы вас обязательно познакомим. ■

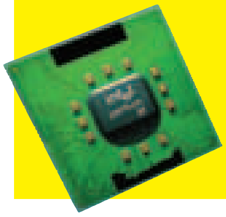


АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ПЛАТА ДЛЯ PENTIUM 4



Компания Gigabyte выпустила материнскую плату на основе системного чипсета ATI RX330 для процессоров Intel. Новинка под названием TitanTM GA-8TRX330-L поддерживает современные чипы Pentium 4 на основе ядра Prescott с 800-мегагерцовой системной шиной. Также модель оснащена богатым набором периферийных устройств, включая быстрый интерфейс Serial ATA, высокоскоростную сетевую плату и 6-канальный интегрированный звуковой кодек. Самое главное – при такой хорошей комплектации Gigabyte обещает установить на эту плату более чем доступную цену и уже очень скоро начать поставки. ■

САМЫЙ МОЩНЫЙ PENTIUM M



Повысить производительность ноутбуков на основе платформы Intel Centrino призван новый процессор – Intel Pentium M 765 с тактовой частотой 2.1 ГГц. Он выполнен на основе ядра Dothan и снабжен кэшем второго уровня объемом 2 Мбайт. Розничная цена чипа составляет около $637 в партиях от 1000 штук, поэтому стоимость ноутбуков на его основе еще долго будет сохраняться на уровне $1700-$2400. Московское представительство компании Acer уже заявило, что в самом скором времени начнет поставки модели, использующей новинку от Intel. ■

5 ГБАЙТ НА ЛАДОНИ



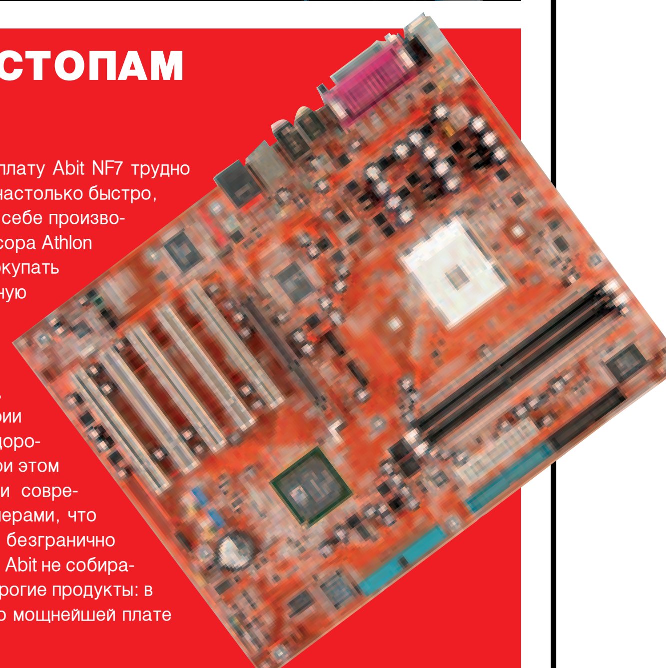
Компания Creative выпустила миниатюрный MP3-плеер Zen Micro, памяти которого (5 Гбайт) хватит для хранения более чем 2500 песен в хорошем качестве. Гаджет оснащен FM-радиоприемником и может записывать радиопередачи непосредственно на встроенный носитель. Видимо, чтобы привлечь внимание представительниц прекрасного пола, новинка будет выпущена сразу в десяти различных цветах. Что касается цены на эту модель, то она должна оказаться на уровне $299. Если все заявленное будет в точности исполнено, Zen Micro составит немалую конкуренцию самым продвинутым плеерам на основе флэш-памяти, а то и вовсе не оставит им шансов. 5 Гбайт – это объем, который реально может потребоваться многим пользователям, даже если они не фанаты коллекционирования музыкальных композиций. Теоретически флэш-технология может предоставить такую емкость, но стоимость подобных устройств перейдет все мыслимые и немыслимые границы. ■

КУБИКОВ СТАНОВИТСЯ БОЛЬШЕ

Компания Soltek расширила свой ряд barebone систем новинкой из серии QBic – EQ3901. В ее основе лежит материнская плата на чипсете VIA K8T800 Pro, поддерживающая процессоры AMD Athlon 64 формата Socket 939. Современный набор системной логики от VIA совместим с жесткими дисками Serial ATA, оснащен интегрированной гигабитной сетевой картой и многими другими полезными опциями. Но главное, что в этот крохотный компьютер можно установить фактически любой процессор Socket 939 – даже Athlon 64 4000+. Для поддержки нелишним будет добавить 2 Гбайт оперативной памяти и видеокарту уровня Radeon X800 XT, благо для этого имеется отдельный AGP 8X слот. Противники встроенных аудиокарт будут довольны наличием полноценного разъема PCI. Продажи Soltek QBic EQ3901 должны начаться уже в самое ближайшее время. ■



ABIT NF8 – ПО СТОПАМ ВЕТЕРАНА



Примерно полгода назад материнскую плату Abit NF7 трудно было найти в магазинах – ее раскупали настолько быстро, что пользователю, желавшему собрать себе производительный компьютер на основе процессора Athlon XP, приходилось либо ждать, либо покупать карту от другого производителя. Удачную модель должна сменить Abit NF8, получившая чипсет nForce 3 250 Gb вместо nForce 2 и, соответственно, слот для процессора Socket 754. Как видно, новинка не является продуктом категории Hi-end и рассчитана на относительно недорогую линейку 754-х Athlon 64/Sempron. При этом материнская плата оборудована всеми современными портами, выходами и контроллерами, что позволит ее владельцам практически безгранично увеличивать возможности своего ПК. Но Abit не собирается переходить исключительно на недорогие продукты: в следующем номере мы расскажем вам о мощнейшей плате на принципиально новом чипсете. ■

ЖЕЛЕЗЯЧНИКИ НА ТРАССЕ

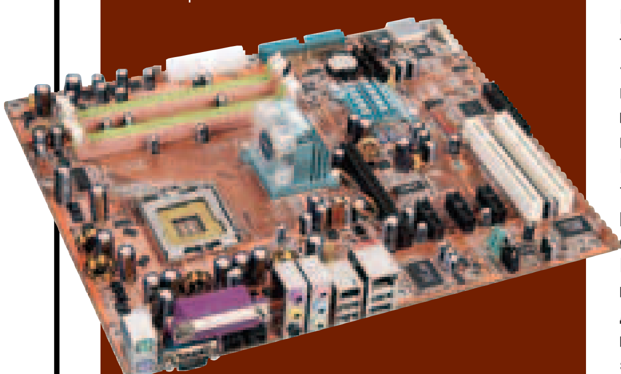
Компании, выпускающие «железо», отнюдь не ограничиваются организацией и финансированием чемпионатов по компьютерным играм. Например, NVIDIA и MSI создали гоночную команду Opel COMBO, которая недавно завоевала первое место в польском кубке PZM. Что интересно, в состязании, где основную часть машин составляли спортивные Mitsubishi Eclipse, Toyota Supra, Audi TT и другие автомобили, знакомые нам по NFS: Underground, тайваньцы отличились



и подготовили к гонкам фургончик Opel Corsa/Combo, основательно «зарядив» его мощной турбиной. В итоге он показал максимальную скорость 303 км/ч, чем привел в восторг 40 тысяч зрителей, собравшихся на трибунах. В дальнейшем NVIDIA и MSI планируют выигрывать еще больше этапов и, возможно, участвовать в других гоночных классах. ■

$125000 ЗА ПОБЕДУ

Новоиспеченный китайский киберспортсмен Менг «РокетБой» Янг (Meng 'RocketBoy' Yang) победил в организованном компанией ABIT мини-чемпионате, где целью было победить известнейшего Джонатана «Фаталити» Вендела (Johnathan 'Fatal1ty' Wendel). В качестве приза Янг получил ровно $125000, что является самым большим вознаграждением в подобных соревнованиях. Во время состязания была представлена новая линейка ABIT под названием «Fatal1ty» – материнские платы и видеокарты. Этим тайваньцы хотят подчеркнуть, что их продукция создается геймерами и предназначена именно для этой активной категории пользователей. ■



500 МЕГАБАЙТ МУЗЫКИ В ПОДАРОК



Необычный бонус получат все покупатели flash и HDD MP3-плееров от компании «АЛИОН» – пластиковую скрэтч-карту, дающую возможность бесплатного скачивания 500 мегабайт музыки с одного из самых крупных mp3-порталов www.delit.net. На сегодняшний день на этом сайте доступно более 12000 альбомов от 9 тысяч различных исполнителей, а количество песен и вовсе исчисляется сотнями тысяч. Правда, бесплатно скачивать музыку можно будет только в течение двух недель со дня активации карты, но, учитывая нынешний уровень развития локальных сетей, это вполне реальный срок для получения такого подарка. ■

МИНИ-ТЕСТ

LOGITECH MX1000

TEST_LAB (TEST_LAB@GAMELAND.RU)

Первая и единственная на сегодня лазерная мышь – MX1000. В своем новом флагмане линейки манипуляторов MX компания Logitech решила совершенствовать не сенсор (по сравнению с предыдущими моделями MX310/510 он практически не изменился), который и без того показывает великолепные результаты, а источник света. Поскольку лазер дает направленный луч, который отражается от поверхности без искажений, механизм может точнее просчитывать координаты устройства, за счет чего MX1000 прекрасно работает на темных, светлых и гладких поверхностях – не подходит даже на лакированном столе. Впрочем, владельцам столов с зеркальной или стеклянной столешницей все же придется раскошелиться на коврик.

В отличие от обычных оптических манипуляторов, источник света у MX1000 сразу отключается при отрыве устройства от поверхности, чтобы исключить повреждение глаз лазером. У многих геймеров существует вполне справедливое предубеждение против беспроводных мышей: MX700 все же не обеспечивала приемлемой точности и плавности, а MX900 (Bluetooth) и подавно. В новой модели для связи используется фирменная технология Fast RF, но она была значительно улучшена и теперь способна обновлять координаты 125 раз в секунду, то есть так же быстро, как и USB, причем на расстоянии до двух метров. Действительно, в ходе ожесточенных баталий в Counter Strike и Warcraft 3 была подтверждена превосходная плавность и точность движения курсора, который, однако, изредка резко перепрыгивал куда-то на край экрана. Поскольку тестирование проводилось на геймерском коврике X-Trac с практически идеальной для оптических мышей поверхностью, то этот эффект, скорее всего, объясняется задержками при передаче данных. Обратной стороной увеличения скорости интерфейса стала большая чувствительность к помехам: производитель рекомендует размещать приемник на расстоянии 20 см от других устройств, что возможно не на каждом рабочем месте.

Для увеличения времени работы в устройстве применяется не требующий замены литий-ионный аккумулятор и технологии энергосбережения: если оставить мышь без движения, она практически сразу (приблизительно через 15 секунд) отключается. В результате подзаряжать устройство вам придется максимум пару раз в месяц.

MX1000 (как и MX900) использует новое программное обеспечение Logitech Setpoint (что приятно – в комплект поставки входит самая свежая версия драйверов) вместо старого Mouseware. Setpoint позволят гораздо более гибко настроить все параметры мыши. Так, теперь штатными средствами отключается ускорение курсора (в Mouseware можно было только выбрать минимальное значение этого параметра) и задается количество полос для прокрутки. Огромным плюсом является возможность самостоятельно определить действия для дополнительных кнопок, как выбрав из стандартного набора, так и просто назначив любую комбинацию клавиш. К сожалению, нельзя настроить очень удобную функцию наклона колеса мыши влево-вправо: она используется только в программах пакета Microsoft Office. Несмотря на все плюсы нового драйвера, пока ощущается некоторая недоработанность: это ошибки в русификации при установке и запуске Logitech Desktop Messenger (небольшая программа, которая следит за обновлениями). Кроме уже упомянутой функции горизонтального скроллинга колесом, на мышке присутствует еще пять кнопок: три под большой палец (переключение окон и вперед-назад в браузере по умолчанию) и по одной сверху и снизу от колеса (Cruise Control – по умолчанию, быстрая перемотка содержимого окна).



Setpoint – новое удобное ПО от Logitech.

Внешний вид модели выдержан в стиле всей серии MX, впрочем, он несколько строже, чем у той же MX510, поэтому MX1000 будет неплохо смотреться и на офисном столе. Манипулятор достаточно большой, но хорошо лежит в руке даже во время ответственной игры – на поверхности практически не остается следов запотевших от волнения рук. Асимметричный дизайн делает комфортное использование мыши левшами практически невозможным. Также некоторым геймерам устройство может показаться слишком тяжелым (175 г) – к такой мышке придется привыкать.



ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Вес 175 г
- Количество кнопок – 8
- Разрешение сенсора – 800 DPI
- Скорость обработки изображения – 5.8 мегапикселей в секунду
- Тип лазера – Class 1 Laser Product, 716 мкВт
- Тип аккумулятора – литий-ионный
- Беспроводная связь – Fast RF
- Подключение – USB (PS/2 через переходник)

ВЫВОДЫ

MX1000 – это новое слово в технологии беспроводных оптических мышей, причем устройство полностью оправдывает свою высокую цену. Скоростной интерфейс и лазер обеспечивают высокую точность курсора, а новые драйверы позволяют эффективно использовать все возможности мыши. Однако мы бы не стали однозначно рекомендовать этот манипулятор профессиональным геймерам, особенно владельцам MX310/510. Возможно, им стоит подождать следующих моделей, в которых будет использоваться MX Laser Engine. ■

МИНИ-ТЕСТ

ШИРОКОФОРМАТНЫЙ ЖК-МОНИТОР MAG PS-576W

TEST_LAB (TEST_LAB@GAMELAND.RU)

test_lab выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компании «Инлайн» (www.i2b.ru, (095) 941-6161)

Компания MAG выпустила на рынок очередную новинку – жидкокристаллический дисплей MAG PS-576W. В первую очередь следует отметить экран формата 16:9 с максимальным разрешением 1280x800 – это в особенности актуально для просмотра видеофильмов.

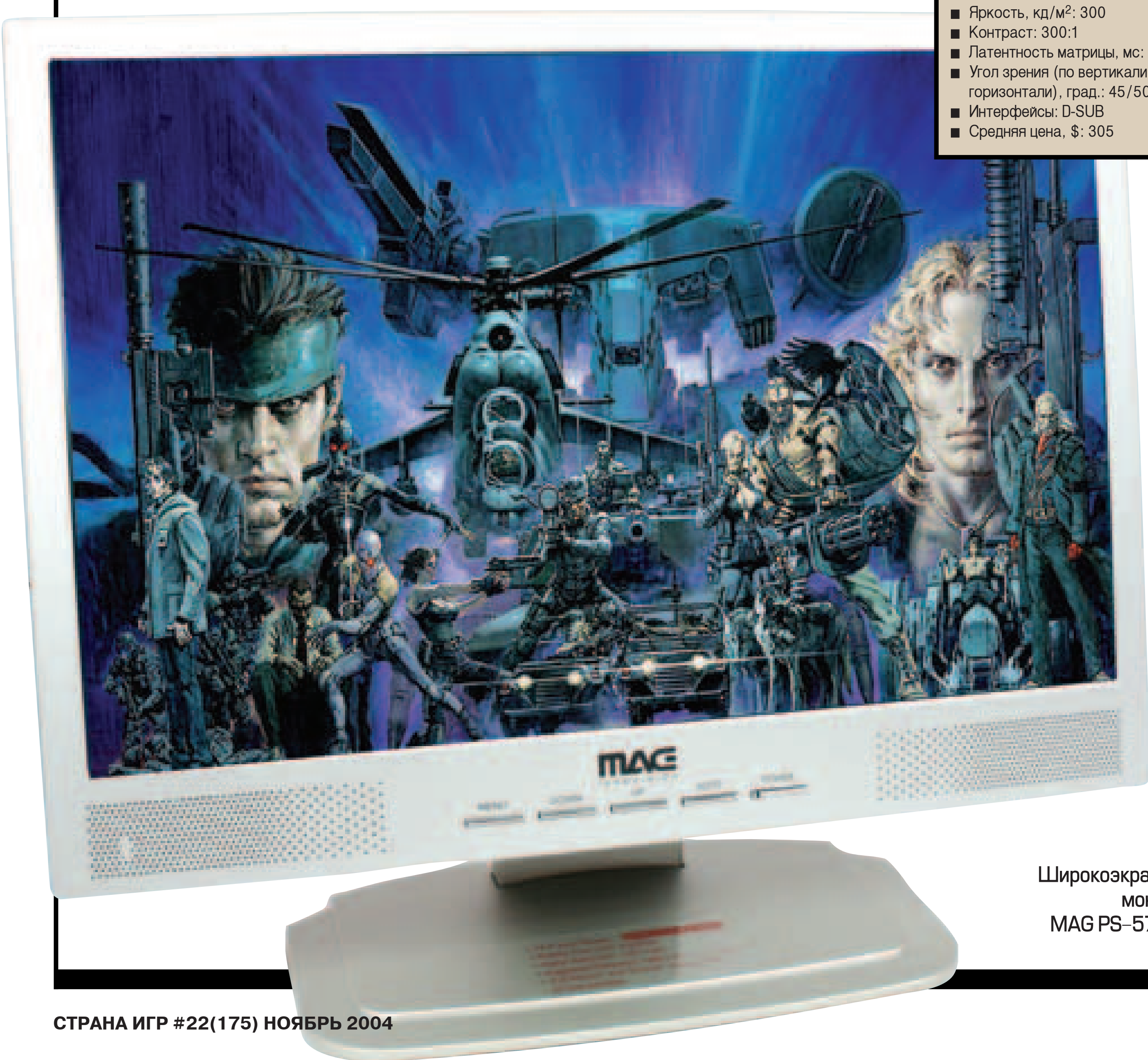
Небольшое время отклика пикселя обеспечивает хорошее качество изображения: за движущимися объектами остается лишь чуть заметный шлейф, и то если объект очень темный, а фон – белый. Яркость изображения невелика, но ее вполне достаточно, чтобы четко различать детали в играх типа DOOM 3, и, тем не менее, высокая контрастность сохраняется. При выведении белого цвета на весь экран никаких артефактов не наблюдается, что свидетельствует о равномерности засветки матрицы. Полученная с помощью колориметра диаграмма цветопередачи показала ровные графики, почти без скачков, слегка отклоняющиеся от диагонали (в идеале они должны представлять собой абсолютно прямые линии, совпадающие друг с другом и с диагональю). Из недостатков можно отметить отсутствие в комплекте поставки диска с драйверами и, в частности, с цветовым профилем, который мог бы подправить цветопередачу. За счет выносного блока питания инженерам компании удалось сохранить компактные размеры устройства и небольшой общий вес. Станина монитора выполнена из металла, а корпус – из серебристого пластика, что способствует устойчивости всей конструкции и превращает монитор в стильное украшение вашего рабочего стола.

Встроенные колонки издают вполне приличный звук (по сравнению с аналогичными устройствами в других мониторах), но даже до средних выносных акустических систем они, как и предполагалось, не дотягивают – это связано, в том числе, и с небольшими размерами динамиков. Звуковой вход представляет собой не стандартный Jack, а два тюльпана, поэтому для подключения монитора к аудиокарте используется специальный провод-переходник RCA-Jack, входящий в комплект поставки. Выход для наушников отсутствует. Управление параметрами монитора удобное, если не считать того, что яркость и контрастность устанавливаются из меню (нерусифицированного). Отдельными кнопками на передней панели регулируется только громкость колонок.

В целом, монитор показал неплохой результат: высокое качество изображения, стильный дизайн, компактность. Вероятно, его оценят любители просмотра фильмов на компьютере, но дисплей может также стать существенным подспорьем при работе с текстом, в Интернете, в играх. В пользу MAG PS-576W говорит и его невысокая цена. ■

ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Размер экрана (видимый): 15.4"
- Максимальное разрешение: 1280x800
- Яркость, кд/м^2: 300
- Контраст: 300:1
- Латентность матрицы, мс: 25
- Угол зрения (по вертикали/по горизонтали), град.: 45/50
- Интерфейсы: D-SUB
- Средняя цена, $: 305



Широкоэкранный монитор MAG PS–576W.

МИНИ-ТЕСТ

ТРИ СОВРЕМЕННЫХ НОУТБУКА ОТ SAMSUNG

TEST_LAB (TEST_LAB@GAMELAND.RU)

За последнее время ноутбуки, как и многие другие цифровые устройства обработки информации, продаются по более приемлемой цене. А с развитием услуг кредитования обычным пользователям стали доступны самые совершенные модели переносных компьютеров. Теперь при выборе игровой системы уже можно обратить внимание не только на стационарный PC (как более мощный), но и на мобильный вариант, когда платформой для отдыха и развлечений становится ноутбук.

Для сегодняшнего теста мы выбрали три современных ноутбука разных серий одного производителя. Мы сравним их характеристики, а также оценим возможности применения той или иной модели для организации игровой/видео/аудио платформы (мультимедийного центра). Все представленные в тесте компьютеры предназначены для использования в дороге, и их задачей является обеспечение максимальной продолжительности автономной работы вместе с неплохой производительностью в требовательных приложениях.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Чтобы определиться с предназначением той или иной модели, мы провели ряд тестов, которые эмулируют работу устройства в жестких условиях. Использовались следующие программы:

1. 3DMark03 – запускался синтетический тест, который комплексно тестирует вычислительную/графическую части компьютера и в итоге показывает общую производительность системы.
2. Встроенный тест в архиваторе WinRar дает возможность определить скорость обработки данных.
3. BatteryEater Pro – тест на разрядку полной батареи оценивает, сколько времени способна работать система при автономном питании и максимальной нагрузке на вычислительную/графическую части.
4. Unreal Tournament 2004 послужил своеобразным геймерским тестом, в ходе которого мы отслеживали общее время запуска игры, визуально оценивали яркость/контрастность изображения и четкость прорисовки персонажей, а также сам игровой процесс (отсутствие «тормозов», рывков, скачков картинки на экране).

SAMSUNG M40

Самый производительный и мощный ноутбук в нашем небольшом тесте, обладает широкоформатным дисплеем, что позволит с комфортом не только смотреть фильмы, но и насладиться современными играми во всей их красе. Сразу бросается в глаза малая толщина компьютера, однако первое впечатление обманчиво, поскольку вес системы в целом не такой уж и маленький, и он ощутимо оттянет руки при длительной транспортировке.

Работа с клавиатурой немного неудобна (даже нельзя сказать точно, почему, поскольку просто ощущается некоторый дискомфорт), но со временем ввод информации становится более корректным. Второй элемент управления – touchpad – поначалу так же непривычен, и даже после тренировок привычную мышку заменить не в состоянии. С вводом данных у Samsung M40 небольшие проблемы, но через какое-то время постепенно осваиваются основные принципы и появляются навыки работы именно с таким вариантом расположения элементов.

Встроенная звуковая подсистема неплохая для мобильного устройства (правда до идеала все же еще далеко), причем функция трехмерного звука добавляет некий эффект присутствия в фильмах/играх (более отчетливо и насыщенно слышатся всевозможные эффекты). Имеются встроенные устройства коммуникации, позволяющие соединяться с другими компьютерами практически всеми возможными способами – через телефонную линию, посредством сетевого кабеля и беспроводным методом.

Что касается обработки данных/графики, то здесь система сравнима со средним «настольным» вариантом, поскольку мобильные решения все же еще не доросли до высокопроизводительных систем. Тестирование в 3DMark03 дало результат в 1614, что весьма неплохо, а в игре Unreal Tournament 2004 никаких «тормозов» замечено не было. Четкость и яркость изображения достойны похвал, поскольку традиционно хорошие матрицы дисплеев Samsung и здесь показали себя с лучшей стороны.

Настораживает лишь сильный нагрев корпуса во время активной загрузки системы играми/тестами, причем возникает ситуация, когда дотронуться до некоторых его частей практически невозможно.

SAMSUNG P30

Модель серии P является более привычной по формату, чем предыдущая, поскольку имеется экран со стандартным соотношением сторон 4:3 и, соответственно, корпус. Причем сам ноутбук заметно легче предыдущей модели (а толщина его немного меньше Samsung M40). При включении сразу бросается в глаза синий индикатор работы, который располагается около дисплея, что иногда мешает смотреть на экран, особенно когда слабое внешнее освещение.

Клавиатурой пользоваться удобнее (чем у M40), однако с touchpad'ом возникли некоторые проблемы – он не всегда реагировал на движения пальца, причем это не зависело от положения последнего. Под сенсорной панелью имеется целых четыре кнопки – две стандартные (аналоги левой и правой кнопки мыши) и «качели», призванные заменить скролл. В итоге получается, что по управлению системой эта модель также не дотягивает до идеала.

Приятным дополнением является функция чтения трех типов флэш-карточек (имеется встроенный кардридер SD/MMS/Memory-Stick), причем щель устройства защищена от попадания пыли и грязи откидывающейся шторкой. По умолчанию система оборудована CD-RW/DVD-приводом, который при желании можно легко заменить на другой, не вскрывая устройства (снизу на корпусе имеется специальная защелка).

Из полезных особенностей стоит отметить наличие сканера отпечатков пальца, то есть возможности настроить компьютер, чтобы он требовал идентификацию пользователя еще до загрузки ОС, что исключает доступ посторонних к информации.

По тестам Samsung P30 «середнячок» в нашем обзоре, поскольку показал он промежуточный результат – в программе 3DMark03 всего-то 734. Игровой тест Unreal Tournament'ом 2004 система выдержала, однако при появлении на экране множества движущихся персонажей возникали периодические подтормаживания изображения.

SAMSUNG X05

Самый легкий и приятный по внешнему виду экземпляр, причем его толщина составляет всего два с половиной сантиметра, а аккуратно и удобно расположенные элементы управления только добавляют изысканности этому устройству. Touchpad слушается пользователя идеально, а курсор всегда оказывается именно в том месте, где и должен. Для скроллинга имеется колесико прокрутки (которое к тому же используется как дополнительная, третья кнопка), что очень функционально.

Однако по результатам тестов он заметно проигрывает двум своим собратьям. В тестовом приложении 3DMark03 всего 91 единица, что говорит о слабой графической подсистеме (ясно это еще и из того, что видеопамять является настраиваемой, причем в ущерб системной). Запустив же игру Unreal Tournament 2004, мы сразу поняли, что для современных игр этот ноутбук абсолютно не предназначен: во-первых, долгая загрузка программы, а во-вторых, ноутбук просто не тянет этот FPS. Так что использовать его лучше для просмотра видео, прослушивания аудио или для работы в сети. Для простеньких нетребовательных игр он тоже, скорее всего, подойдет. Ведь основное его достоинство – компактный размер и небольшой вес, а это главное в путешествиях. Например, именно такой мини-ноутбук лучше всего брать при посещении выставок, особенно владельцам фотокамер от Sony.

Из встроенных устройств имеется полный набор коммуникационных плат, которые позволят соединиться как с Интернетом, так и с соседним компьютером каким-либо из проводных или беспроводных способов. ■

ВЫВОДЫ

После тестирования нескольких ноутбуков складывается впечатление, что процесс перехода на полностью мобильные устройства немного затянется, поскольку даже самые высокопроизводительные компьютеры не способны автономно работать продолжительное время. Наибольшую производительность в нашем тесте показал Samsung M40, превосходя даже настольные ПК уровня middle-end. Также нужно отметить Samsung P30, так как он оказался очень привлекательным внешне и вместе с тем достаточно мощным для организации на нем игровой платформы.

МИНИ-ТЕСТ

SAMSUNG M40



★★★★★

ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Модель: SENS M40
- Процессор: Intel Pentium-M 735 (Centrino), 1.8 ГГц
- Чипсет: Intel 855 PM+
- Память: PC2700 (333 МГц) DDR SODIMM, 512 Мбайт
- Видеокарта: NVIDIA GeForce FX Go5200, 64 Мбайт
- Звук: Crystal WDM AC'97 Audio
- Жесткий диск: 66.8 Гбайт
- Дисковод: Ricoh DVD/CD-RW
- Дисплей: 17» WXGA TFT
- Опциональное разрешение, точек/бит/частота (Герц): 1440x900/18/60
- Средства коммуникации: Intel(R) PRO/Wireless 2200BG 802.11g, SENS 56K V.92 Modem, Broadcom 440x 10/100 LAN
- Дополнительные порты: микрофон, наушники, оптический S/PDIF, MemoryStick, RJ-11 (модем), RJ-45 (LAN), 1xPC CardBusII, 2xUSB 2.0, IEEE1394, S-Video out, D-SUB
- Предустановленная ОС: Windows XP Professional RU Service Pack 1
- Дополнительное ПО (в комплекте): Adobe Acrobat Reader 5.1, Norton AntiVirus, DVD CyberLink Power, ULead Photo Explorer 7.0 SE Platinum, Ulead Video Studio 5 SE, Adobe Acrobat Reader 5.1, Nero Burning ROM
- Размеры, мм: 395.1x276.5x32.5
- Вес, кг: 3.1

РЕЗУЛЬТАТ ТЕСТА

- WinRAR, Кбайт/сек: 352
- 3DMark 2003, единиц: 1614
- Время работы от батареи: 132 минуты 56 секунд

SAMSUNG P30



★★★★

ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Модель: SENS P30
- Процессор: Intel Pentium-M 725 (Centrino), 1.6 ГГц
- Чипсет: Intel 855PM
- Память: PC2700 (333 МГц) DDR RAM, 512 Мбайт
- Видеокарта: ATI Mobility Radeon 9200, 32 Мбайт
- Звук: AC'97 SigmaTel STAC9750
- Жесткий диск: 57.2 Гбайт
- Дисковод: Samsung DVD/CD-RW
- Дисплей: 15.1» XGA TFT
- Опциональное разрешение, точек/бит/частота (Герц): 1024x768/24/60
- Средства коммуникации: Actiontec MDC 56K V.92, Intel(R) PRO/Wireless LAN 2100 3B Mini PCI Adapter, Realtek RTL8139/810x Fast Ethernet, Fast IR
- Дополнительные порты: RJ-11 (модем), RJ-45 (LAN), 1xPC CardBusII, 2xUSB 2.0, LPT, COM, PS/2, IEEE1394, FIR IRDA 100-pin подключение порт-репликатора, S-Video out, D-SUB, микрофон, наушники
- Предустановленная ОС: Windows XP Home RU
- Дополнительное ПО (в комплекте): Norton AntiVirus, CyberLink Power DVD, ULead Photo Explorer 7.0 SE Platinum, Ulead Video Studio 5 SE, Adobe Acrobat Reader 5.1, Nero Burning ROM
- Размеры, мм: 323x270.5x29.5
- Вес, кг: 2.5

РЕЗУЛЬТАТ ТЕСТА

- WinRAR, Кбайт/сек: 334
- 3DMark 2003, единиц: 734
- Время работы от батареи: 125 минут 30 секунд

SAMSUNG X05



★★★

ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Модель: Aquila Slim Platform
- Процессор: Intel Pentium-M (Centrino), 1.4 ГГц
- Чипсет: Intel 855GM
- Память: PC2700 (333 МГц) DDR SODIMM, 256 Мбайт
- Видеокарта: Intel(R) 82852/82855 GM/GME Graphics, до 64 Мбайт
- Звук: AC '97, CS 4202 Codec
- Жесткий диск: 38.1 Гбайт
- Дисковод: Samsung DVD/CD-RW
- Дисплей: 14.1» XGA TFT
- Опциональное разрешение, точек/бит/частота (Герц): 1024x768/18/60
- Средства коммуникации: SENS LT56ADW Modem 56K V.92, Intel(R) PRO/Wireless LAN 2100 3B Mini PCI Adapter, Intel(R) PRO/100 VE Network Connection
- Дополнительные порты: RJ-11 (модем), RJ-45 (LAN), 1xPC CardBusII, 2xUSB 2.0, IEEE1394, S-Video out, D-SUB, микрофон, наушники, оптический S/PDIF, MemoryStick
- Предустановленная ОС: Windows XP Home RU
- Дополнительное ПО (в комплекте): Norton AntiVirus, CyberLink Power DVD, ULead Photo Explorer 7.0 SE Platinum, Ulead Video Studio 5 SE, Adobe Acrobat Reader 5.1, Nero Burning ROM
- Размеры, мм: 315.5x259x24.4
- Вес, кг: 2

РЕЗУЛЬТАТ ТЕСТА

- WinRAR, Кбайт/сек: 264
- 3DMark 2003, единиц: 91
- Время работы от батареи: 36 минут 53 секунды

ГДЕ ДЕЛАЮТ НОУТБУКИ?

Какие чувства вы испытываете, когда видите на упаковке новенького ноутбука штамп made in China? Наверняка как минимум недоверие, невеянное стереотипами прошлого. Возможно, пришло время поменять взгляды? Ведь сейчас все мало-мальски серьезные фирмы строятся в Китае. В этом им помогает правительство КНР, которое специально для развития производства не берет с крупных компаний больших налогов. Корреспонденту нашего издательства случилось побывать на одном из сборочных заводов компании SAMSUNG в городе Сучджоу в составе инспекции, сплошь состоящей из российских журналистов. При более близком знакомстве с процессом производства и рабочим коллективом фабрики наш герой испытал этнический российско-менталитетный шок. Оказалось, что китайцы помешаны на работе – пахать много и ежедневно у них просто какая-то национальная идея. И руководство компании охотно их в этом поощряет. Все сотрудники, включая уборщиц, после работы посещают специальные тренинги по повышению качества. На 90% автоматизированный конвейер, тем не менее, укомплектован избыточной системой верификации. Маниакальные инженеры доходят до того, что сверяют (на специальном компьютеризированном стенде) готовую печатную плату с фотографией эталона!
И потому, вспоминая о ноутбуках китайской сборки, не думайте о прошлом, лучше смотрите в будущее.





Какой праздник без супер диджея?!


Украшение вечеринки – обворожительные танцовщицы.

ЧУЖОЙ БЫЛ ТОЛЬКО ОДИН. В ФИЛЬМЕ!

Москвичи, проходящие вечером 20 октября недалеко от кинотеатра «Космос», замедляли шаг, а потом и вовсе останавливались, завороженные огненным шоу, устроенным прямо на площадке перед входом. «Укротители огня» вытворяли с пламенем такое, что дух захватывало. Fair show стало началом очередного праздника, устроенного редакциями журналов «Страна Игр», «PC ИГРЫ» и Total DVD для своих читателей.



Поводом собраться всем вместе стал выход на экраны фильма «Чужой против Хищника». Благодаря дружбе с компанией «Гемени Фильм» наши читатели (не все, конечно, а лишь победители конкурса) смогли посмотреть эту картину на день раньше всех остальных – в широкий прокат фильм вышел только 21 октября. А благодаря еще одним друзьям – компаниям iRU (которая стала генеральным партнером показа) и IRIVER – у пришедших в кинотеатр была возможность выиграть ценные призы: flash mp3-плееры и flash-часы. Мы, в свою очередь, дарили самое ценное, что есть у нас, – конечно же, журналы и футболки с символикой изданий. Читатели не упустили возможность заполучить подарки – спустя полчаса по холлу прогуливались счастливые обладатели плееров от IRIVER и часов от iRU, кое-кто щеголял в футболках с логотипами журналов (эксклюзивные, кстати, вещи – таких не купишь в магазинах) и практически все листали любимые журналы. После розыгрыша призов и выступления специально приглашенных танцовщиц начался киносеанс... О фильме писать не будем – если интересно, ищите октябрьский номер Total DVD.

Теперь встречаемся на Дне читателя 27 ноября!



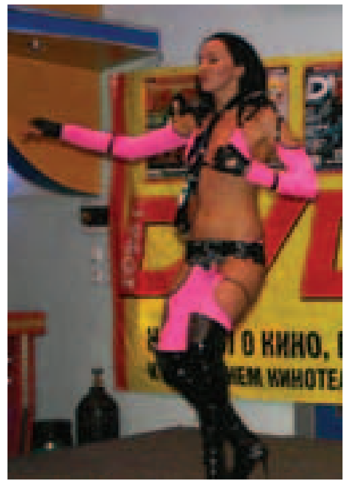
Огненное шоу перед входом в кинотеатр не оставило никого равнодушным.






Сотни глаз следили за происходящим на сцене.

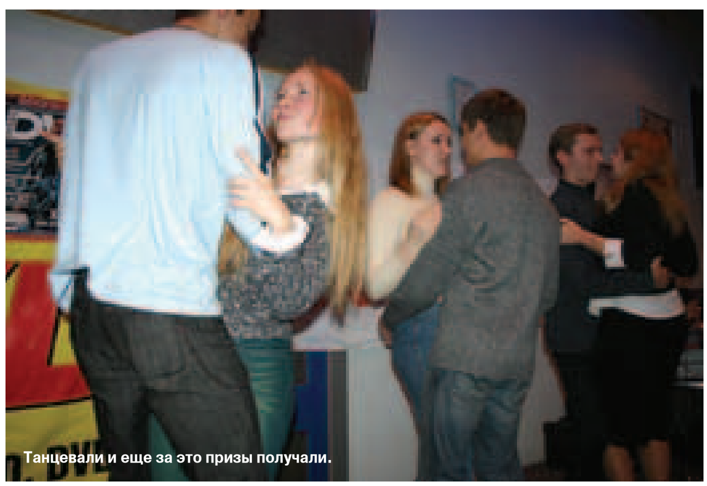





Кому плеер?
Отдам победителю конкурса!






Танцевали и еще за это призы получали.



Писатель Хидэюки Кикути любил сочинять книги о вампирах. Художник Йоситака Амано – эти книги иллюстрировать. Так появилась история о постапокалиптическом мире тринадцатого тысячелетия, послужившая прототипом мира полнометражного фильма Vampire Hunter D: Bloodlust, вышедшего в двухтысячном году.

«D: ЖАЖДА КРОВИ» (VAMPIRE HUNTER D: BLOODLUST)
Режиссер Йосиаки Кавадзири, 2000
Российский издатель: MC Entertainment;
НАШ РЕЙТИНГ: ★★★★★

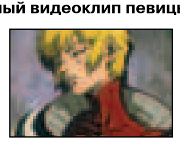
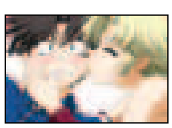
Тринадцатое тысячелетие, десять тысяч лет после ядерной войны. Долгие годы немногие выжившие люди скрывались под землей, чтобы много позже, когда планета вновь будет пригодна для жизни, выйти на поверхность и обнаружить: мир не просто опустошен произошедшей катастрофой, но и населен порождением ее – мутантами. Пройдут сотни лет, прежде чем общество достигнет средневекового уровня развития и сравняется по численности с более выносливыми, чудовищно сильными монстрами – барбароидами. Тогда-то на сцену выступят вампиры, объявят себя аристократами и захватят власть. Несколько тысяч лет вампиры будут править миром, изучать науки, в результате чего перестанут использовать людей в качестве пищи, доволь-

ВЫПУСК ПОДГОТОВИЛИ
НИКА ОРЕХОВА,
ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!»

СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру журнала вы найдете японский и американский трейлеры полнометражного аниме-фильма «D: Жажда крови»; рекламный ролик японской компьютерной игры Green Green 2 (по первой части было снято аниме «Жаркое лето»); и музыкальный видеоклип певицы Аюми Хамасаки на композицию GAME.


КОМПАНИЯ Kadokawa Shoten объявила о начале работ над ТВ-сериалом Full Metal Panic! The Second Raid. Аниме, поставленное Ясухиро Такэмото, станет серьезной адаптацией первых двух романов Full Metal Panic! Owaru Day By Day.



DVD-ИЗДАНИЯМ трех шедевров Хаяо Миядзаки («Порко Россо», «Навсикая из Долины ветров» и «Мой сосед Тоторо») для 1-й зоны определенно не везет. Судя по всему, выпускающая их студия Диснея отказалась от планов поставить диски в магазины 22 февраля и перенесет их выход на еще более поздний срок. Изначально фильмы должны были порадовать покупателей еще в августе.



ЗА ШЕСТЬ НЕДЕЛЬ ПРОКАТА полнометражный аниме-фильм Ghost in the Shell 2: Innocence режиссера Мамору Осии собрал в США 893403 доллара. Не самый плохой результат, учитывая сложную природу картины, ограниченное количество кинотеатров, где она вышла, и традиционное отсутствие интереса штатовских зрителей к иностранным фильмам.

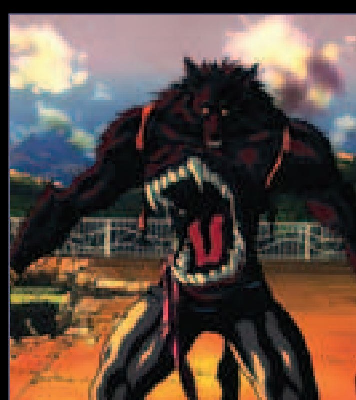
ТЕМ ВРЕМЕНЕМ В ЯПОНИИ телеканал TV Tokyo перенес на неопределенный срок показ серии Pokemon Advance Genearation в связи с тем, что в ней шла речь о подземном покемоне, вызывающем землетрясение. В конце октября в Стране восходящего солнца произошел ряд подземных толчков, в результате которых погибли несколько десятков человек и тысячи были ранены. Администрация канала посчитала нетактичным показ эпизода Pokemon, способного лишний раз напомнить о произошедшей трагедии.



ствуясь искусственной и донорской кровью. Но восстание людей опрокинет режим вампиров, и оставшиеся в живых расселятся по территории Приграничья в своих, созданных при помощи высоких технологий, замках. Чтобы выжить, им, созданиям ночи, теперь необходимо нападать, и именно поэтому среди людей появляются люди особой профессии – охотники на оборотней, драконов и прочую нечисть. Сильнейшими из них являются охотники на вампиров.

Отец и брат похищенной вампиром Шарлотты Эльбурн, девушки из влиятельной и богатой семьи, нанимают для ее поисков лучших из лучших – дампира Ди и команду братьев Маркусов, охотников-людей. Легендарный дампир – вампир-полукровка Ди – сын вампира (а быть может, и самого небезызвестного Дракулы) и смертной женщины – прекрасен, загадочен, хладнокровен, хорошо знает свое дело и умеет зарабатывать на нем деньги, но при этом обеспокоен сохранением справедливого равновесия в отношениях вампиров и людей. Он не сгорает на солнце, не боится чеснока и серебра, не питается кровью живых существ, но обладает вечной жизнью и молодостью. Единственное не-достоинство героического персонажа – впрочем, достаточно сомнительное – некий атавизм в ладони его левой руки, Рукой, собственно, и именуемый. Невыносимо скабрезный и болтливый, чем постоянно досаждает Ди, Рука при этом является обладателем всяческих полезных магических способностей в количествах необычайных, которые его хозяину обычно оказываются, простите за каламбур, на руку. Команда же Маркусов – пятерка разнокалиберных персонажей, просто любящих делать свою работу за хорошую плату. Вознаграждение получит тот, кто первым доставит Шарлоту ее родственникам или убьет ее в том случае, если она уже инициирована вампирами. В погоне за Майером Линком, умыкнувшим Шарлотту Эльбурн вампиром-аристократом, конкуренты узнают, что девушка не похищена, но совершила побег с возлюбленным; сменят не один «насупленный», но прекрасный пейзаж на другой; и так – до самого конца, превозмогая трудности, теряя по дороге людей и силы. Покуда не прибудут, в довольно поредевшем составе, в конечный пункт назначения, Замок Безумия, где





ВНИМАНИЕ!

КОНКУРС!

«Страна Игр» совместно с компанией MC Entertainment разыгрывает DVD с фильмом «Последняя субмарина». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный ниже вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 1 декабря.

Вопрос:

В каком году Хидэюки Кикути написал первый роман о Ди?

1. 1976
2. 1981
3. 1983

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).

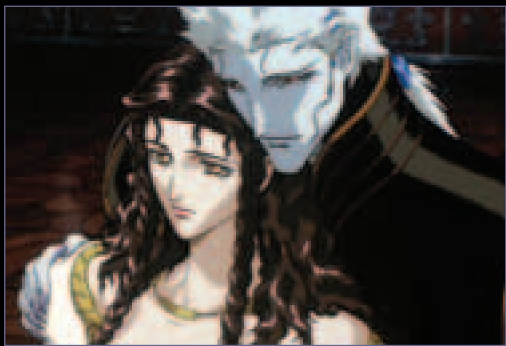
E-mail: banzai@gameland.ru



ОЧЕРЕДНОЙ

ПОБЕДИТЕЛЬ!

DVD с аниме «Оборотни» получает Сергей Прохоров из Казани. Действительно, мнения специалистов относительно агрессивности волков расходятся.

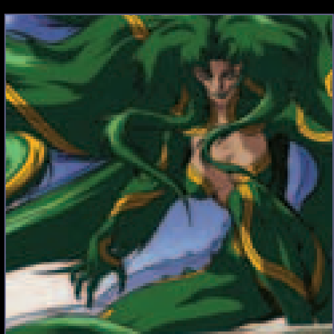


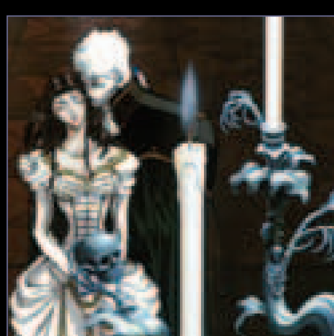


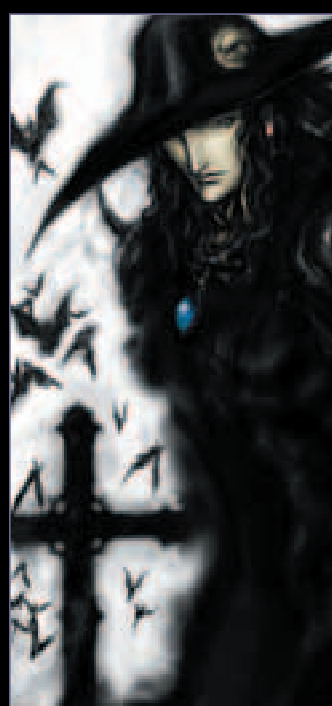
их ожидает еще некоторая порция страшных приключений, тщательно замешанных на европейских традициях «готических» романов ужасов.

История появления на свет потрясающе красивого фильма Йосиаки Кавадзири («Манускрипт ниндзя», сериал «X», «Аниматрица») длинна и в некоторой степени печальна. Первая экранизация книги Кикути «Демоническая погоня за смертью» – OVA продолжительностью 80 минут (в прошлом году лента издана в России как «D, охотник на вампиров») – состоялась аж в конце 1985 года. Сюжет ее опирался на события романа, но имел некоторые с ним разночтения, а дизайны персонажей, отличающиеся от амановских, и бедное по причине скромного бюджета графическое исполнение – оставляли желать лучшего, чем оказались крайне расстроены поклонники вышеозначенной авторской вселенной.

И вот в двухтысячном году, спустя пятнадцать лет, небезызвестная студия Madhouse преподносит подарок всем поклонникам аниме – полнометражную картину «Жажда крови», которой посвящены эти страницы. Подарок – с легким подвохом в виде исключительно англоязычного звукового ряда (подвохом это, впрочем, считают только истинные пуристы и особо непримиримые отаку) – оказался исключительно хорош во всем остальном. Пять лет японо-корейско-американская съемочная группа посвятила своему детищу, снимавшемуся на деньги не поскупившейся для такого случая штатовской студии Urban Vision. Тут-то сумел развернуться и Йоситака Амано, главный художник серии Final Fantasy, иллюстратор японских изданий книг Майкла Муркока об Эльрике, других фантастических произведений. Его руке принадлежат оригинальные наброски персонажей, а главное – самого Ди, молчаливого и идеально смелого охотника-одиночки. Героически-лиричный саундтрек, написанный Марком Д'Амброзио, великолепно дополняет картину детально проработанного мира. Фильм потрясающе красив, выдержан в духе готического европейского средневековья – канонам соответствуют атмосфера, архитектура и сам сюжет его, несмотря на наличие в кадре славной мешанины изо всяческой технофэнтезийной атрибутики, могучих танков, старомодных карет и даже одного космического корабля. Кроме того, экранизация отмечена «Международным обществом изучения вампиров» как «исторически важное и социально значимое явление, способное повлиять на восприятие вампира в XXI веке». А раз так, то дорога ему в сплок тех вещей, которые нельзя, категорически невозможно не увидеть. ■



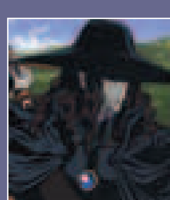




ОСОБЕННОСТИ DVD-РЕЛИЗА

ДВУХДИСКОВОЕ КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ ФИЛЬМА

Российское издание «D: Жажда крови» выходит в коллекционном варианте. На дополнительном DVD разместятся два мини-фильма с рассказами о съемках картины, все рекламные ролики и трейлеры ленты, несколько галерей иллюстраций и набросков, а в качестве скрытого бонуса фигурирует саундтрек. Всего дополнительных материалов собрано более чем на час просмотра.



Super ShortNews Turbo EX Edition

▸ СТУДИЯ DREAMWORKS Стивена Спилберга получила права на международный прокат свежего японского научно-фантастического кинофильма Casshern, основанного на аниме-сериале 1973 года выпуска Shinzo Ningen Casshan. Азиатская премьера картины состоялась 24 апреля, несколько недель фильм держался в десятке самых кассовых лент Японии (лучшим достижением стало четвертое место).



▸ ОБЪЯВЛЕНЫ победители 9-го анимационного фестиваля в Кобэ. Лучшим фильмом назван Ghost in the Shell 2: Innocence, лучшим телесериалом – Hagane no Renkin Jutsushi (Full Metal Alchemist), лучшим видеорелизом – Jungle Wa Itsumo Hale Nochi Guu Final.



▸ ЯПОНСКАЯ ПОЛИЦИЯ сообщила об аресте двадцатичетырехлетнего канадца, который жил в префектуре Гунма и промышлял продажей через сетевые аукционы Yahoo пиратских изданий аниме Gundam Seed китайского производства. В период с января 2003 года по 25 октября 2004 года он таким образом заработал на два миллиона иен (около 540000 рублей), игнорируя предупреждения, которые ему регулярно отсылала Computer Software Copyright Association. Теперь незадачливому канадцу отрубят голову. Шутка.

МИНИ-ОБЗОРЫ DVD



INUYASHA THE MOVIE: AFFECTIONS TOUCHING ACROSS TIME

Режиссер: Тосия Синохара, 2001

★★★★★



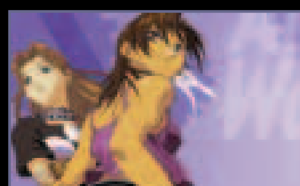
Последние годы Inuyasha – в числе наиболее успешных телевизионных аниме, сериал на данный момент насчитывает более ста шестидесяти эпизодов. Полнометражные фильмы чаще всего снимаются для уже знакомых с персонажами фэнов, но и для новичка они могут послужить отличным пропуском в этот мир, созданный Румико Такахаси, автором Ranma 1/2. История пятнадцатилетней школьницы Кагомэ, попавшей в эпоху Сэнгоку Дзидай (XVI век) и освободившей полудемона Инуясю, получает здесь развитие в виде сюжета о демоне Морэнмару, замыслившем получить в свое распоряжение тэцусайга («коготь разрушения») – артефакт, наделяющий владельца почти неограниченной силой. Параллельная романтическая линия с любовью сквозь время растопит сердца даже завзятых циников. Отличная анимация и хорошо поставленные экшн-сцены гарантируют удовольствие от просмотра. ■



EX-DRIVER THE MOVIE

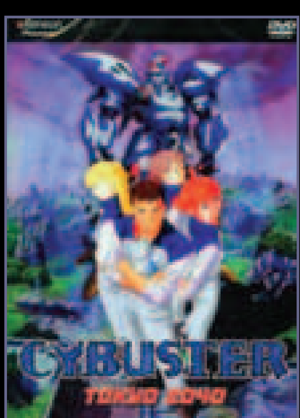
Режиссер: Синьити Ватанабэ, 2002

★★★



Когда в недалеком будущем начинает «сходить с ума» продвинутая электроника автомобилей, и те «несут» перепуганных хозяев по шоссе точь-в-точь как обезумевшие лошади, на сцене появляются очаровашка Лорна, взбалмошная Лиза и вундеркинд Сюити – команда eX-Drivers, водителей-виртуозов, которые на своих немодифицированных гоночных машинах преследуют взбесившихся ренегатов и отключают их AI. Бред, конечно, полный (кто же в здравом уме выпустит «разумный» автомобиль без аварийных средств блокировки), но интересна эта вещица не сценарными дырами, а тем, что лучше всего удается Кескэ Фудзисиме, главному дизайнеру и по совместительству автору манги «Моя богиня!». Если вы разделяете его страсть к девушкам-прелестницам, гоняющим на мощных авто, то это аниме создано аккурат для вас.

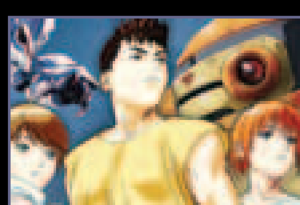
В отличие от OVA-серий, о которых мы когда-то уже рассказывали, действие фильма происходит в Лос-Анджелесе. ■



CYBUSTER VOL 1: TOKYO 2040

Режиссер: данных нет, 1999

★★



Чтобы хоть как-то поддерживать загрязненный, разрушающийся Токио 2040 года, создана организация DC, а при ней – подразделение механических чистильщиков. Молодой Кен Андо проваливает экзамен на управление таким аппаратом, но когда на город нападает неизвестный боевой робот-агрессор, Кен чудом отбивает его атаку и попадает в ряды организации, которая, как выясняется, выполняет не только мирные функции... Во времена, когда жанр «гигантских роботов» зиждется на столпах вроде Evangelion, RahXephon и Gundam Seed, простенький Cybuster смотрится пришельцем из прошлого, достойным внимания, разве что, самых ярых поклонников жанра. Отсутствие настоящей интриги и сюжетную тягомотину не может вытянуть из болота даже любопытный дизайн персонажей. Можете проверить на свой страх и риск, но помните – славная эпоха «Грендайзера» давно миновала. ■

Заказ журнала в редакции

ВЫГОДА

Цена подписки на **20%** ниже, чем в розничной продаже!
Доставка за счет издателя
Разыгрываются призы и подарки для подписчиков
Дополнительные скидки при заказе на длительный срок

Бесплатный телефон по России 8-800-200-3-999 по всем вопросам по подписке

ГАРАНТИЯ

Вы гарантированно получите все номера журнала
Цена стабильна на весь период заказа, даже при повышении цены в розничной продаже.
Единая цена по всей России

СЕРВИС

Заказ удобно оплатить через любое отделение банка.
Заказ оформляется с любого месяца.
Заказ осуществляется заказной бандеролью или с курьером
Заказ можно сделать на любое количество месяцев

Закажи журнал в редакции и сэкономь деньги

Стоимость заказа на «Страна Игр» + 2 CD



230р за месяц (2 номера)

1380р за 6 месяцев (12 номеров)

2484р за 12 месяцев (24 номера) (выгода 10%)

Стоимость заказа на «Страна Игр» + DVD



250р за месяц (2 номера)

1500р за 6 месяцев (12 номеров)

2700р за 12 месяцев (24 номера) (выгода 10%)

подписной купон

Прошу оформить подписку:

☐ на журнал «Страна Игр» + 2CD
☐ на журнал «Страна Игр» + DVD

на ☐ месяцев
начиная с ____________________ 2004 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
☐ Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)

Подробнее о курьерской доставке читайте ниже*

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________

____

____

дата рожд. ☐☐.☐☐.☐☐ г. (день, месяц, год)

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________________
область/край ____________________
город ____________________
улица ____________________
дом __________ корпус __________
квартира/офис ____________________
телефон (код) ____________________
e-mail ____________________
сумма оплаты ____________________

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва
р/с № 40702810700010298407
к/с № 30101810300000000545
БИК 044525545 КПП - 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «____________________»	
с (месяц) 2004 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва
р/с № 40702810700010298407
к/с № 30101810300000000545
БИК 044525545 КПП - 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «____________________»	
с (месяц) 2004 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Как оформить заказ?

1. Заполнить купон и квитанцию
2. Перечислить стоимость подписки через Сбербанк
3. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном любым из перечисленных способов:
   - по электронной почте: subscribe_si@gameland.ru;
   - по факсу: 924-9694;
   - по адресу: 107031, Москва, Дмитровский переулок, д. 4, строение 2, ООО «Гейм Лэнд», Отдел подписки.

По всем вопросам по подписке можно звонить по бесплатному телефону 8-800-200-3-999.

* Курьерская доставка осуществляется в течении 3х дней после выхода журнала в продажу только по Москве на адрес офиса, для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне.

Почтовая подписка

С 1 сентября по 30 ноября вы также можете оформить почтовую подписку по каталогам подписных агентств во всех отделениях связи России. Для оформления подписки необходимо знать подписной индекс журнала или найти его в каталоге по названию.

86167 «Страна Игр» + 2CD
88767 «Страна Игр» + DVD



Тел.: (095) 974-11-11

16760 «Страна Игр» + 2CD
16762 «Страна Игр» + DVD



Тел.: (095) 974-21-31

86167 «Страна Игр» + 2CD
88767 «Страна Игр» + DVD



Тел.: (095) 974-11-11

Подписка для юридических лиц

www.interpochta.ru

Москва: ООО "Интер-Почта",
тел.: 500-00-60,
e-mail: inter-post@sovintel.ru

Регионы: ООО "Корпоративная почта",
тел.: 953-92-02,
e-mail: kpp@sovintel.ru

Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.

Денис «dN» Подоляк podolyak@gameland.ru

Чем собираетесь развлекать себя любимого унылыми осенними вечерами, каждый из которых длится целую вечность? Триллерами-хоррорами?! Упаси вас боже! Так недалеко и до... Ладно, не будем о плохом – о нем уже сняли, и немало. Я не доктор, рецепт не выпишу, но верное средство от ноябрьской меланхолии подскажу: полтора часа хорошего комедийного действа, искрометных шуток, гэгов – и от вашей хандры даже воспоминаний не останется. Глядишь, так и до следующей весны дотянем.

ОТРЯД «АМЕРИКА»: ВСЕМИРНАЯ ПОЛИЦИЯ
TEAM AMERICA: WORLD POLICE

Режиссер: Трей Паркер
Озвучивали: Трей Паркер, Мэтт Стоун, Кристен Миллер, Масаса, Дарэн Норрис, Фил Хендри, Морис Ламарш
Жанр: кукольный экшн



РОССИЙСКАЯ ПРЕМЬЕРА: 03 ФЕВРАЛЯ 2005 ГОДА

Кто не даст в обиду планету в дни, когда угроза, исходящая от «мировой оси зла», уже дышит в затылок? Кто станет грудями – забудем о половой дискриминации! – на защиту колыбели демократии? Кто закроет своими разноцветными телами – политкорректность превыше всего! – Америку от подлого террориста, готового схватить ее за глотку? Только они – Джо, Гари, Крис, Лиза и Сара! Отряд «Америка» в действии! Всемирная полиция найдет злодея и уничтожит его вместе с логовом, где бы он ни прятался: в коридорах Лувра, под Эйфелевой башней или в тени Сфинкса. Hey, terrorists! Terrorize this!..

Об «Отряде «Америка» заговорили не так давно. В начале этого года в Сети появились первые трейлеры, сделанные в жанре кукольной анимации, в которых отважные «всемирные полицейские» показывали кузькину мать всякоразному «отребью человечества». Яркий и захватывающий драйв настолько поражал своей неожиданной новизной, что новость о том, что у руля и ветрил нового проекта стоят создатели «Южного Парка» Паркер и Стоун, мгновенно превратила Team America в один самых ожидаемых проектов года (по крайней мере, для меня, – *Прим. автора*).

В новаторстве «саусспарковцев» вездесущие критиканы сразу узрели связь с британским кукольным ТВ-сериалом «Thunderbirds», гремевшим в Соединенном Королевстве в 1960-х (собственно, сами режиссеры этого и не скрывали). Там тоже «трудились» спасители всея планеты, управляемые руками кукловодов-профессионалов. Однако с тех пор утекло немало воды (я уже не говорю, об изменившихся кино- и цифровых технологиях) и, к тому же, славу «Предвестников бури» сумели подпортить кривой экранизацией, поэтому «Всемирную полицию» условно можно считать «новым шагом в кинематографе», «революцией в съемочном процессе», бла-бла-бла...

Что касается «внутреннего содержания» маленького шедевра от Паркера и Стоуна, то вас ожидает настоящий «жесткач» – стеб над актерами-пацифистами (как говорится в начальных титрах: «Джордж Клуни, Джанин Гарофало, Сьюзан Сарандон, Тим Роббинс, Шон Пенн, Алек Болдуин... этот фильм просто ВОЗНЕНАВИДЯТ!»), англоязычный мат-перемат, который в подобном объеме можно услышать только где-нибудь в «черных» кварталах (см. цитату от Гари Джонстона «We're dicks!..» – мы разместили ее в приложении на диске) и абсолютный нигилизм. От известных циников Stone&Parker досталось на орехи «и вашим и нашим». И не обращайте внимания на столь позднюю отечественную кинопремьеру. Кто, извините, будет сидеть сложа руки и смотреть, как продают последний корявo-гнусавый DVD с надписью «Атряд «Омерика» в соседнем киоске??? Ну а 3 февраля отметим это событие уже «по-взрослому». ■

КИНОФАКТЫ

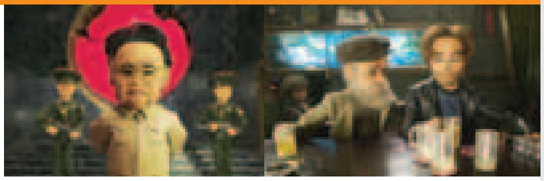
Идея снять фильм возникла у Мэтта Стоуна и Трея Паркера в 2003 году, когда они случайно попали на повторный показ нескольких эпизодов Thunderbirds (1963). Их подключенные к безмолвному занию светлые головы одновременно пронзила гениальная мысль: "Вот он, лучший способ спародировать все блокбастеры, исполненные в стиле Джерри Брукхаймера".

Перед созданием окончательной версии сценария у Паркера и Стоуна была еще более безумная концепция сюжета – они хотели сделать полный кукольный римейк «Послезавтра» (The Day After Tomorrow, 2004). Идея, к сожалению, не была осуществлена из-за юридических проблем со студией, владеющей правами на фильм.

Злобная организация MPAA, отвечающая за надписи на киноафишах, подобные нашим «Детям до 16 лет вход запрещен», первоначально присвоила фильму рейтинг NC-17 (запрещено смотреть лицам, не достигшим 17 лет). Фильм же снимался из расчета на рейтинг R (лица, не достигшие 17 лет, допускаются на сеанс только с родителями), однако камнем преткновения стала сцена секса, в которой участвовали куклы. Дабы умаслить бюрократов-пуритан, создателям пришлось переделывать этот эпизод 12 раз. В итоге «Отряд «Америка» свою буковку «R» все-таки получил, но «ту самую» сцену мы сможем увидеть теперь разве только на специальном DVD-издании.

Для изготовления кукол, задействованных в фильме, были использованы всего две модели тел – мужская и женская. Исключение сделали для главного злодея Ким Джонг Ила – его кукла была несколько меньше остальных. Что касается голов, то их создавали уже отдельно для каждого актера-марионетки.

Самый первый, «черновой», эпизод, показанный руководителям студии Paramount, представлял собой небольшой фрагмент с грубо выполненными куклами на фоне плохо прорисованной Эйфелевой башни. В следующих кадрах камера медленно показывала уже прекрасные парижские виды. Причем куклы, снятые в этой панораме, были изготовлены более искусно. В итоге этот эпизод стал открывать окончательную версию фильма.



BOOKSHELF

Константин «Wren» Говорун /wren@gameland.ru/

Эд Гринвуд

«Утраченный трон»

- Жанр: фэнтези
- Дата выхода: ноябрь 2004 года



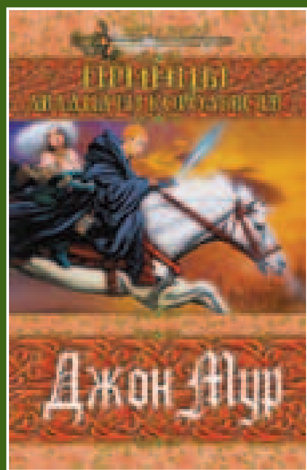
С помощью двух магических Камней Жизни Банде Четырех удалось нарушить долгий сон короля Келграэля Сноусара, и теперь их ждут дальнейшие испытания. Необходимо отыскать недостающие Камни, чтобы образовать Дваериндим и возродить Павших Воинов. Только тогда можно будет вступить в решающий бой с коварным и жестоким врагом – Змеей в Тенях, которая пробудилась вместе с королем.

Тем временем Келграэль Сноусар пытается прекратить распри между знатнейшими родами государства и противостоять бессчетному числу заговоров против королевской власти. Маги – служители Змеи – постепенно подчиняют своей воле все больше и больше сторонников короля, и, в конце концов, он принимает решение вновь погрузиться в сон, дабы не позволить Змее окрепнуть и обрести силы, прежде чем будут собраны воедино все Камни.
Эд Гринвуд широко известен как создатель мира Forgotten Realms. На основе ролевой игры возникли новые литературные произведения и даже целые сериалы, авторами которых стали многие зарекомендовавшие себя мастера жанра фэнтези, такие, например, как Р. Сальваторе. Однако, не меньшей популярностью пользуются романы Э.Гринвуда, не относящиеся к Forgotten Realms.
«Утраченный трон» – вторая книга из абсолютно новой, независимой от Forgotten Realms тетралогии «Банда четырех». О первой книге этого цикла – «Земля без короля» – мы рассказывали в № 13 «СИ». ■

Джон Мур

«Принцы двадцати королевств»

- Жанр: юмористическая фэнтези
- Дата выхода: ноябрь 2004 года



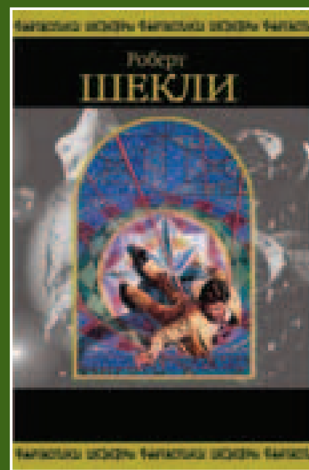
Не всегда бывает тихо и гладко в Двадцати королевствах. То начнут чудить злодеи-волшебники, то выползет из пещеры голодный дракон, то собственные придворные устроят за королевской спиной какую-нибудь очередную интригу. И если бы не отважные принцы, равно умеющие владеть добрым мечом и покорять сердца капризных красавиц, жизнь сделалась бы вялой и пресной, как вяленое драконье мясо.

Американец Джон Мур принадлежит к тем авторам, слава и известность к которым приходят не с парадного входа. Первая его книга («Принц быстрого реагирования») стала сначала бестселлером в Европе (по мастерству и изяществу исполнения ее ставили наравне с Терри Пратчеттом) и только потом с триумфом вернулась к себе в Америку. Следующей работе писателя («Принц для особых поручений») была уготована схожая судьба. В настоящее время готовится к изданию на русском языке третья книга, продолжающая начатый сериал о мире Двадцати королевств. Наконец-то, мы обогнали Америку – ведь выход этой книги в России опережает американское издание!
В книге «Принцы двадцати королевств» вы найдете оба романа. «Принц быстрого реагирования» уже выходил на русском языке, но здесь этот роман представлен в другом переводе, максимально стилистически приближенном к оригиналу. ■

Роберт Шекли

«Координаты чудес»

- Жанр: фантастика
- Дата выхода: ноябрь 2004 года



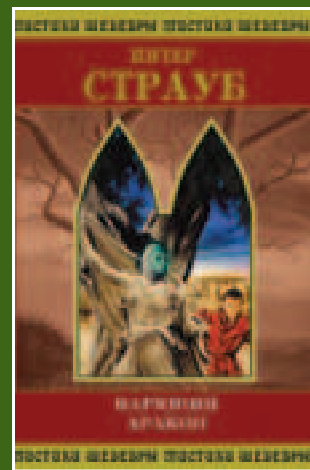
Свободное перемещение во времени и пространстве – вовсе не проблема для персонажей романов Роберта Шекли. Проблемы возникают, когда путешественники возвращаются на родную планету: и Земля какая-то не такая, и порядки на ней сильно изменились, и обитатели стали, мягко говоря, странными. Но, тем не менее, все это очень смешно и только иногда – чуточку грустно. Таков фирменный стиль автора.

Роберт Шекли – мировая знаменитость, американский писатель, книги которого созданы в жанре юмористической и сатирической фантастики. В 1952 году опубликовал свой первый рассказ. В России Шекли – один из самых знаменитых и любимых фантастов. По мотивам его романов снято несколько фильмов. В 1999 году ежегодный Конгресс фантастов России присвоил писателю почетное звание Паладина фантастики, а в 2003 – Мастер Издалека. К настоящему дню у Роберта Шекли опубликовано около двадцати романов и приблизительно столько же сборников рассказов.
В сборник «Координаты чудес» вошли лучшие романы, которые принесли абсолютную славу Шекли. Это все великие романы автора, написанные им в самый расцвет его творчества. Том «Координаты чудес» является неформальным продолжением сборника «Паломничество на Землю», в который вошли лучшие рассказы и повести писателя. ■

Питер Страуб

«Парящий дракон»

- Жанр: мистика
- Дата выхода: ноябрь 2004 года



Вполне спокойная и обыденная жизнь маленького городка Хэмпстед неожиданно нарушена целой серией трагических и загадочных происшествий. Респектабельные обитатели фешенебельных особняков охвачены ужасом и буквально теряются в догадках, пытаясь найти причину, казалось бы, необъяснимых поступков своих соседей и знакомых. Но им и в голову не приходит, что источник всех бед лежит далеко за гранью реальности...

Питер Страуб – популярный американский писатель и поэт, лауреат нескольких литературных премий (British Fantasy Award, World Fantasy Award , Bram Stoker Award, World Fantasy Award), член Ассоциации писателей, работающих в жанре «хоррор» (HWA). В раннем детстве Страуб попал под машину и некоторое время находился на грани между жизнью и смертью; пережитое преследует Страуба и по сей день, являясь ему в ночных кошмарах. Это и побудило писателя обратиться к жанру ужасов.
Питер Страуб известен российскому читателю прежде всего как соавтор Стивена Кинга в работах «Талисман» и «Черный дом». Один из самых популярных самостоятельных романов писателя – «История с привидениями». Впрочем, «Парящий дракон» ничуть ему не уступает. Отголоски этой книги можно будет встретить через 5-6 лет у Кинга в его романах «Томминокеры», «Оно», «Необходимые вещи». ■

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: **арт-группа LAMP**



Сегодня в нашем выпуске нечастый гость – письмо читателя, который пространно, явно подражая стилю журнальных статей, отзывается о любимых играх. О том, почему мы взяли за правило по возможности избегать подобных публикаций, и хочется сегодня поговорить. Касательно призовой подписки ситуация улучшается: сегодня снова джек-пот. Совет соискателям приза: пишите оригинально. – ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ

АНДРЕЙ

Здравствуйте. Мне пятнадцать лет, я учусь в десятом классе в обычной школе города Ростова-на-Дону, в группе с углубленным изучением русского языка. Компьютерные игры полюбил с детского сада. Первые игры – конечно же, Prince Of Persia и Golden Axe.

Я всегда стараюсь покупать самые качественные игры от известных разработчиков и издателей. После того, как я опробую новую игру, мне очень хочется поделиться своим мнением. Обычно я давал друзьям свои устные мини-обзоры игр, в которые мне удалось поиграть раньше, чем им. Теперь, может быть, появится возможность делать это на страницах вашего журнала...

Например, такие игры, как Metal Gear Solid 2 на PC, «В тылу врага», Hidden & Dangerous 2, Mafia, PES3 – поразили меня до глубины души и оставили неизгладимые впечатления. Metal Gear Solid 2, наверное, самый лучший stealth-симулятор за всю эпоху игростроения. Я не смог пройти всю игру (пиратский диск виснет), но узнал, какое же внимание уделяет Кодзима всяким мелочам (можно заболеть, подскользнуться на птичьем помете, спрятаться в ящик...). Куда уж Сэму Фишеру до такого... «В тылу врага» – отличная стратегия-тактика-экшн... Игровой движок этой игры – это клад! Например, с такой физикой и графикой не стыдно сделать какой-нибудь шутер или RPG. «Мафия» – единственная игра, которую я прошел несколько раз. Я обвешивал ее разными модификациями, машинами, редакторами, и продолжал играть и восхищаться. Я придумывал себе разные истории: например, нужно было довезти мерседес 600-ой модели до Чайнатауна, а тут менты... В споре «Mafia VS GTA» мой ответ – «Мафия». Но это не потому, что я хочу быть как все, а потому что в ней: 1)модель повреждений лучше, 2) нет аркадности в управлении, 3) сама игра посерьезнее будет (ПДД соблюдаются чаще, нежели в GTA). GTA – слишком аркадная и нереалистичная – чего только стоят задания, где необходимо очень быстро застрелить 30 человек из снайперской винтовки или в одиночку расправиться с огромной бандой!

Pro Evolution Soccer 3 – я люблю футбол, особенно такой, в котором можно и самому принять участие. PES 3 в этом смысле просто находка! Шикарная графика, реалистичная физика, и, наконец, AI, который не просто обыграть. На четвертом уровне сложности я играю почти весь матч с противником на равных: 80-я минута, счет 0-0, и уже на последних секундах мой Роберто Карлос («Реал Мадрид») ошибается и отправляет мяч в свои ворота, счет 1-0! Нужно отыгрываться, забить хотя бы один мяч... Но матч так и заканчивается: 1-0. Не смог я переиграть противника, тот действительно хорош.

Hidden & Dangerous 2. У меня на винте поселилась замечательная игра про «вечно живую» Вторую мировую от создателей не менее замечательной Mafia: City of Lost Heaven. Итак, перед нами шутер с очень интересной системой ведения боя. Но обо всем попорядку. Это уже вторая игра из серии, ставшей популярной среди любителей тактики. На протяжении двадцати трех миссий группе диверсантов предстоит выполнять опасные задания в тылу немцев. Набираем команду (максимум четыре человека), укомплектовываем каждого солдата (арсенал большой: ножи, пистолеты, винтовки, автоматы, пулеметы, гранаты, бомбы), выбираем одежду (этого добра тоже хватает: рубашки, куртки, шорты, штаны, каски, водолазные костюмы) – и в бой! Можно по-тихому, вырезать врагов по одному, а можно приказать своим подопечным вести огонь на поражение, и с грохотом и взрывами прокладывать себе дорогу к цели. А цели бывают разные: убить или взять в плен кого-либо, взорвать или похитить что-то. Уверяю вас, скучать не придется! А теперь поговорим о той самой системе ведения боя. Ставим игру на паузу, включаем тактический режим, даем каждаму бойцу задание (положение – лежать\сидеть\бежать – и режим – пассивный\нейтральный\агрессивный), нажимаем «выйти из режима тактики» и смотрим, как наша группа диверсантов расправляется с врагом на манер Rainbow Six. Но успеха в бою добиться не так-то просто, и поэтому нужно напрячь серое вещество, анализировать ситуацию и тогда уже принимать решение, давать команду «огонь» или нет. Не обошлось, правда, без недостатков и багов. Несколько недочетов в физике мертвых тел, интеллекте врагов. Еще встретился забавный случай: я попал врагу прямо в нос, а он остался жив. Видимо, носы немцам изготовляли из высококачественного сплава самых твердых металлов мире, а врачи их имплантировали за разумную плату. Ошибки имеются и в геймплее: например, сдавшийся в плен враг готов стоять с поднятыми вверх руками всю жизнь (в MGS 2, наоборот, если вы отвернетесь, супостат опустит руки и попытается атаковать вас при первой же возможности). В целом игра сделана неплохо, хоть и с помарками, но все же стоит того, чтобы быть пройденной. Моя оценка: твердые 7 с половиной баллов.

Могу проявить инициативу: меня не очень впечатлила игра Codename Panzers: Phase One. Что-то мне не нравятся «реалистичные» бои в этой игре. Раздражает излишняя живучесть юнитов (два больших танка уничтожают один легкий, выпустив в него около 30 снарядов). Да, баланс в игре до того страдает, что в нее даже невозможно играть, все время плюешься. Буду ждать патчей.

А вот консоли у меня нет...А я так хочу приобрести чипованную PS2! Большинство хитов выходят именно на нее. У меня даже накопился список игр, в которые я горю желанием поиграть: Gran Turismo 4, Psi Ops, Second Sight, Final Fantasy X, Burnout 3, MGS 3 Snake Eater, Getaway 2, Mortal Kombat Deception, Soul Calibur 2, NBA Ballers, This Is Football 2004\2005, Fight Night 2004, The Punisher, Spider Man 2, WWE Smackdown: Here Comes The Pain, WWE VS. RAW, Def Jam Fight For New York, Shadow of Rome, Death by Degrees, X-Men: Legends, GTA San Andreas. Нехилый списочек, правда? И представьте, сколько же боли у меня накопилось на душе, сколько вещей в жизни я не успел попробовать... Скажите, стоит ли мне стремиться к покупке этой игровой системы и какую модель выбрать?

Надеюсь, вам понравятся мои обзоры с похвалой или критикой в адрес разработчиков. Ведь мне известна такая штука – вдохновение. Не знаю, что меня вдохновляет, наверное, сами игры. Пишу я это все сам, мне не помогают ни родители, ни злюка-сестра, которая знает только несколько слов: BloodRayne, Lara Croft, Theme Hospital и The Sims 2. Уважаемые редакторы, надеюсь на дальнейшее сотрудничество!

г. Ростов-на-Дону

ПИШИТЕ ПИСЬМА

MAGAZINE@GAMELAND.RU
101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР»

Здоровущий кус редакционной почты составляют послания, похожие на письмо Андрея, – читательские обзоры полюбившихся (и разочаровавших) игр. Сегодняшнее появление такого текста в рубрике «ОС» – исключение, позволяющее сказать пару слов на эту тему. У нас, к сожалению, нет возможности публиковать подобные материалы на регулярной основе, потому как, во-первых, подавляющее большинство игр, фигурирующих на страницах таких писем, уже было отрецензировано в журнале, а во-вторых, тексты непрофессиональных авторов, как вы можете заметить, часто нуждаются в достаточно серьезной редактуре. Единственное, что редакция может предложить, – это выкладывать читательские статьи в соответствующем разделе на диске. Если это вам интересно, – не поленитесь черкнуть нам пару слов в поддержку такого начинания. Кто знает, вдруг среди нынешних наших читателей есть будущие звезды игровой журналистики?

ГЛАС НАРОДА:

Мы попросили завсегдатаев форума «СИ» (http://forum.gameland.ru/) ответить на простой вопрос: как вы относитесь к онлайновым играм (если играете - то в какие, если нет - то почему)?



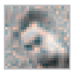
Автор: Ketsueki
Положительно: Call of Duty. Отрицательно: чтоб этих <censored> отечественных провайдеров, разнесло ко всем <censored>!!!



Автор: OTAKON
К онлайновым играм отношусь положительно. Сейчас удваиваю мастерство в FIFA 2005(PS2). Ведь всегда интересно узнать как играет человек, ну, например, из Новой Зеландии.



Автор: TEHb
Играю в WarCraft по Battlenet. Жду выхода World of Warcraft. Но хочу предупредить: это как наркотик – сыграв один раз уже очень тяжело отказаться!!!



Автор: jta
Олнайн? Да это моя жизнь! Как только подключился к Интернету – сразу в «Сферу» пошел... И вы знаете, до сих пор играю... Правда, не так часто. Иногда захожу чуток прокачаться и с друзьями поболтать... Больше всего, вообще-то, жду европейского релиза World of Warcraft...Туда почти весь мой Сфероклан отправляетя. Многие в тесте беты участвуют. Но это MMORPG, а ведь есть еще есть просто онлайн-игры... Поскольку я фанат FIFA, то, разумеется, периодически поигрываю на серверах EA Sports, ну и у себя в локалке, разумеется. Из недавно вышедшего – каждый день по локалке CS source, затягивает, в 1000000 раз лучше версии 1.6, которую я терпеть не могу.
Почему люблю онлайн? Он дает больше возможностей для самосовершенствования. Например, в FIFA 2004 у компьютера не было против меня никаких шансов, а теперь я вынужден все время тренироваться, поскольку играю с живыми людьми, а они не стоят на месте. Аналогично в MMORPG – не хочется выглядеть слабаком...



Дэн(anime)
В онлайне играл всегда. «Ультима», «Сфера», Anarchy Online. Можно сказать, я живу в нескольких мирах. Даже «Стрим» провел, чтоб расходы на dial-up уменьшить. Вообще онлайн игры – добро. Некоторые люди не станут знаменитыми, богатымм и так далее, но в онлайн-играх можно быть кем угодно. Убийцей, защитником,олигархом... Короче, я их обожаю!



Автор:
Solidus101 (mgs)
Они мне не нравятся. Ну, кончено,

ПИШИТЕ ПИСЬМА

MAGAZINE@GAMELAND.RU
101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР»

бывает, когда хочется поиграть... играю. Насколько я помню, это было всего один раз.

Автор: Petty
К полностью онлайновым играм я отношусь отрицательно. А к однопользовательским играм, имеющим многопользовательский режим, отношусь положительно. На мой взгляд, онлайн-режим должен выступать как необходимый довесок ко всему остальному, а не как основной режим. Вот, скажем, после прохождения однопользовательского режима в WarCraft III: Reign of Chaos, очень приятно порубиться по сетке с живым соперником. Так что многопользовательская игра хороша только тогда, когда она не является основоной.

Автор: Indie
Знаю, что это наверняка хорошие и интересные игры, но сам факт игры в онлайне меня не привлекает. К тому же я приверженец консольных игр, а в России, тем более в Беларуси, из которой я родом, не развита сама идея игры в онлайне через PS2.

Автор: Grizlik
Не играю. Дорого.

Автор: Миха
Это бутерброд со вкусным геймплеем и пахучим сюжетом! Ты вдыхаешь его и понимаешь, что вкуснее не найти... С виду прикольная графика... Когда откусишь, так и млеешь... И друзьям даешь попробовать... Они также впитывают его аромат, их привлекает вид, они жуют его и в глубине души понимают, что когда-нибудь дожуют, но все едят по-разному: кто быстрее, кто медленнее... Кто кусками,а кто песчинками... Но когда они его доедят,то им захочется еще, только это будет другой бутерброд, другая онлайновая игра!

Автор: Бормотограф
Как тут уже заметили, онлайн – дорогое удовольствие. Слишком много тратиться надо! Да и при наших скоростях... Большинство в Инет по модему лезут, по старым телефонным линиям. Я пробовал неоднократно поиграть... Это мазохизм и никак иначе!

Автор: Румата Московский
К играм в онлайне отношусь сугубо положительно, но... не играл. Все както руки не доходили. Да и времени на это нужно – мама не горюй! Это ж, ешкин кот, наркотик! За уши потом не оттянешь!

Автор: atom2000(anime)
Интересно поиграть с людьми из другого города, из другой страны, и даже с другого континента, например с американцем, а если еще и графика хорошая, то это ваще супер-пупер! Но вот только я в них не играю, так как очень маленькая скорость Интернета, но это не из-за модема, а потому что линия такая.

Автор: yuhan
Не играю. Просто не интересно. Мне не интересно играть с не известными противниками, гораздо веселее сидеть в одной комнате или в одном компьютерном клубе с друзьями/приятелями, когда мы устраиваем соревнования между собой, когда я могу посмотреть им в глаза, пожать руку, вместе обсудить ход игры, и так далее. А выходить в Интернет, искать там незнамо кого... Ну и что, что я его победил, мне от этого не легче. А прогеймером я становиться не собираюсь.

Автор: Dimisaan(^_^)
Сам играл в Ragnarok около года, теперь жду World of Warcraft. Отношусь двояко, так как с одной стороны онлайн – это уникальная возможность стать тем, кем в реальности стать невозможно, но очень хочется. Плюс, есть шанс встретить людей со всего света, поболтать (как в чате) с ними. Ну а с другой стороны, онлайн – это не всегда оправданая трата денег, личного времени (которого порой и так не хватает), а ведь подсаживаешься крепко, и «придти в себя», иногда бывает очень сложно.

Автор: Nameless One
Прекрасный способ убить время – не более. Отношусь прохладно, хотя постоянно наблюдаю, как друзья и сотрудники режут онлайновые RPG без перерыва и даже тратят свои выходные на это дело. Почему сам не увлекаюсь? Считаю обязательным в игре наличие логического окончания по сюжету и геймплею (если это не пазлы, конечно). Хотя признаю некоторые экземпляры онлайновых игрищ весьма любопытными. К примеру, не может не радовать подход, который используют создатели Ragnarok: хочешь играть бесплатно – играй себе в удовольствие, но если желаешь полный спектр возможностей игры – будь добр, плати деньги.

Автор: white_reiko
Задумка, конечно, была клевая – дать возможность геймерам играть с им подобными по сетке. Но, как всегда, задумка не реализовалась полностью – доступными онлайн-игры так и не стали. Все мы помним, что на 8- и 16-битках было очень популярно прохождение на двух игроков. Но с усложнением технологий (приходом 32 бит) этот режим отмер. Ждет ли то же онлайн - проекты? Скорее всего, да.

Автор: roman
Не люблю играть с живыми соперниками. Выигрывать неудобно - человек обижается, проигрывать противно - обижаешься сам. ■


ВСЕ УШЛИ ИГРАТЬ В
PLAYSTATION 2
ТОЛЬКО У НАС
ЦЕНА НА PLAYSTATION 2
179.99 $
* Самый большой выбор игр
* Специальные скидки при покупке трех игр
* Огромный выбор аксессуаров
PS2
PlayStation 2
$179.99
Играй просто!
GamePost
Тел.: (095) 928-0360
(095) 928-6089
(095) 928-3574
www.gamepost.ru
GAMEPOST

ДЕМО-ВЕРСИИ:

Need for Speed Unrerground 2



Долгожданное продолжение самой хитовой гоночной серии от Electronic Arts. В представлении, мы думаем, не нуждается. В демке доступна одна машина и несколько режимов игры, в том числе мультиплеер. ■

Return to Mysterious Island

Новый квест от Adventure Company. Красивая история о девушке, потерпевшей кораблекрушение и оказавшейся на необитаемом острове. ■

Sabotain

Недалекое и мрачное будущее, разборки мегакорпораций, импланты, наркотики, роботы-убийцы и прочие «удовольствия». Интересный сплав футуристической RPG с шутером от первого лица. Ценителям киберпанка рекомендуется. ■



СОФТ:

AntiVir Personal Edition 6

Небольшой, очень быстрый и бесплатный антивирус, выгодно отличающийся от коммерческих продуктов высокой скоростью работы и отсутствием бесполезных функций. ■

Gaim

Многофункциональный интернет-пейджер, изначально писавшийся под Linux. Поддерживает все существующие сервисы, от ICQ до IRC, весьма удобен и стабилен. Отличная замена стандартным программам.■

GMail Drive

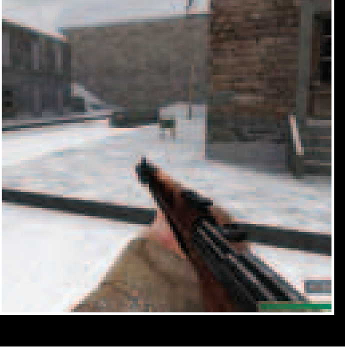
Новая утилита для пользователей почтовой системы Gmail. Интегрируется в Internet Explorer и позволяет работать с присланными файлами напрямую. Альтернатива вашему текущему почтовому клиенту. ■

МОДЫ:

Call of Duty: Heat of Battle

Улучшенный мультиплеер, куча новых карт, дополнительные режимы игры, вроде всем знакомого Domination, а также высококачественные модели игроков и оружия. Все это CoD: Heat of Battle. ■





ВИДЕО:

Enthusia Professional Racing

Эксклюзивное геймплейное видео с Tokyo Game Show 2004. Вам предоставляется возможность оценить главного конкурента Gran Turismo 4. ■



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ



ZyXEL

Unleash Networking Power

Береги свой ZyXEL смолоду!

модемы серии

OMNI 56K



Модемы Omni 56K

- Максимальная скорость доступа в Интернет
- Надежная связь на любых линиях
- Легкая установка и простота в обращении
- Три года гарантии

При покупке модема — Интернет-карта в подарок*



*Только для модемов с наклейкой РОЛ

Новые похождения Хрюнделя и Лохматого можно увидеть по адресу:

OMNI.ZyXEL.RU

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «СИ»

/В продаже с 17-го ноября 2004 года!/

FREEDOM FORCE VS. THE THIRD REICH

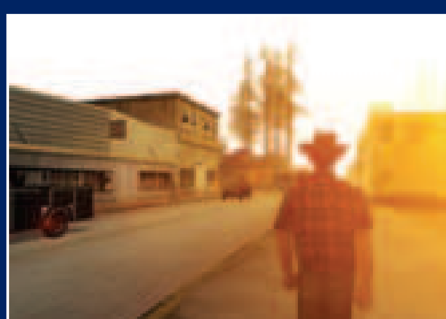
Freedom Force можно без преувеличения назвать примером яркого, инновационного подхода к созданию игр. Супергерои, пришедшие прямиком из известных комиксов, принесли компании Irrational Games мировую известность и обеспечили высокие продажи. Как это часто бывает, интересную идею тут же подхватили коллеги «иррационалов». И опять громкий успех. City of Heroes, удостоившаяся значка «Страна Игр рекомендует», по праву считается одной из самых удачных MMORPG. Впрочем, и сотрудники Irrational Games недолго почивали на лаврах. В сиквеле Freedom Force vs. the Third Reich они собираются отправить своих супергероев на борьбу с фашизмом и сочувствующими нацистам суперзлодеями. Подробности в следующем номере.

ПЕРЛ-ХАРБОР

Новая игра культовой серии «Ил-2 Штурмовик» – это всегда событие. Противостояние военно-воздушных сил США и Японии – богатейший пласт истории, заключенный в великолепном авиасимуляторе от Maddox Games и «1С». Масса новых самолетов времен Второй мировой, сложные задания, требующие виртуозного обращения с джойстиком, авианосцы и палубная авиация – все это «Перл-Харбор». Наша рецензия уже на подходе!

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Кандидат на звание лучшей игры всех времен и народов, лучшая часть автомобильного боевика GTA. Вам предстоит познакомиться с криминальным миром целого штата, смоделированного по образу и подобию Калифорнии. Мы уже рассказывали об игре во всех подробностях в разделе «Хит», однако в конце октября она должна поступить в продажу в России. Когда вы читаете эти строки, мы уже будем дописывать нашу объективнейшую рецензию, в которой в том числе раскроем секреты успехи GTA и объясним, что все-таки у San Andreas (равно как и предыдущих частей) есть неприятные недостатки, о которых не принято упоминать.



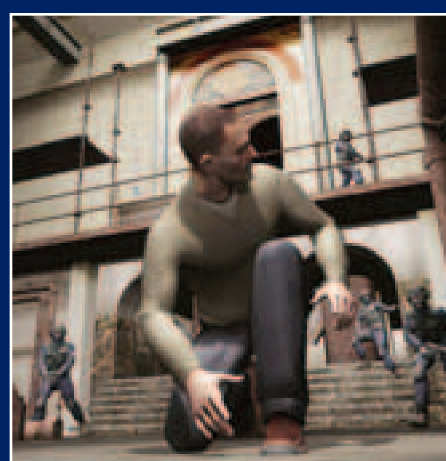
STAR OCEAN 3: TILL THE END OF TIME

Очередной ролевой шедевр от Square Enix добрался до России. Нам потребуется немало времени, чтобы ознакомиться с ним как следует, но и так ясно: поклонникам жанра JRPG в его классической версии Star Ocean обязательно стоит купить. Если все еще не уверены в этом, подождите две недели – мы подробно объясним, что к чему.



THE GETAWAY: ЧЕРНЫЙ ПОНЕДЕЛЬНИК

Обратите внимание на подзаголовок и отсутствие в нем латиницы. Еще одна локализованная в России игра стоит в очереди на рецензирование. Английская речь будет снабжена субтитрами на русском языке, однако и в оригинальной, европейской версии немало диалогов на нашем с вами родном языке (не без крепких словечек)! Естественно, при переезде в Россию они никуда не исчезнут. Так что готовьтесь еще раз прокатиться (или прогуляться пешком) по дотошно воссозданному центру Лондона. Впрочем, некоторые наши читатели, посетившие выставку «ИнфоКом-2004» уже успели сделать это на стенде «Страны Игр».



Анонсируемые материалы могут быть подвергнуты изменениям.


ПЕРВОЕ
ПОПУЛЯРНОЕ
РАДИО
102.5fm
Поп-са
Поп-са
Поп-са
Поп-са
ТЕЛЕФОН РЕКЛАМНОЙ СЛУЖБЫ
267-1814
Лицензия МПТР на осуществление радиовещания
Серия РВ № 7677 30 сентября 2003 года
www.radiopopsa.ru

ЧИТАЙТЕ В ДЕКАБРЕ:





PC игры

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

Правильная комплектация
3 CD или двухслойный DVD

Правильный объем
240 страниц

ЧАСТЬ ТИРАЖА – с DVD
8.5Gb
ЭКСКЛЮЗИВНОЕ ВИДЕО!!!

Никакого мусора и невнятных тем, настоящий геймерский рай

только PC игры

- **«Космические Рейнджеры 2»**
  Продолжение легендарной космической саги. Уникальный сплав стратегии и симулятора рейнджера.
- **Rome: Total War**
  Голливудский масштаб сражений! Еще один претендент на звание «Лучшая стратегия года».
- **Full Spectrum Warrior**
  Теперь ты в армии! Жаркие городские перестрелки на Ближнем Востоке.
- **А также:**
  - Дневники разработчиков. О чем думают монстры в S.T.A.L.K.E.R.?
  - Московский Game Jam. Почем нынче арканоиды?
  - Tokyo Game Show. Крупнейшее игровое шоу Востока.
  - Bloodline. Большое безумие из маленькой Чехии.
  - Рецензии на Myst IV, Evil Genius, FIFA 2005, Nam'67, Larry 8, Tribes: Vengeance, Dark Fall II: Lights Out...

И многое-многое другое!

ЕСЛИ ТЫ ГЕЙМЕР – ТЫ НЕ ПРОПУСТИШЬ!

В ПРОДАЖЕ С 24 НОЯБРЯ

(game)land


SAMSUNG
Тонкость и легкость –
решающие преимущества!
Андрей Разбаш
продюсер
Ноутбуки серии X – тонкое решение.
Серьезная техника может быть удивительно легкой и тонкой. Ноутбуки Samsung серии X на базе мобильной технологии Intel® Centrino™ сочетают современный дизайн и высокую производительность.
intel inside
centrino
MOBILE
TECHNOLOGY
Будь лидером!



СТРАНА
ИГР
they say the eyes are
the window to the soul
KILLZONE™
CAN YOU STOP THE UNSTOPPABLE?
SONY
COMPUTER


СТРАНА
ИГР
MIDWAY


JAK3
СУБТИТРЫ
НА
РУССКОМ ЯЗЫКЕ
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
СТРАНА
ИГР


D: Жажда крови
СТРАНА ИГР
Банзай!
Японская поп-культура глазами энтузиастов!
MC ENTERTAINMENT

НОЯБРЬ 2004 #22|175 KILLZONE || BATTLEFIELD II || JADE EMPIRE || BROTHERS IN ARMS || КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ 2 || JAK 3 || MORTAL KOMBAT: DECEPTION || EVIL GENIUS СТРАНА ИГР